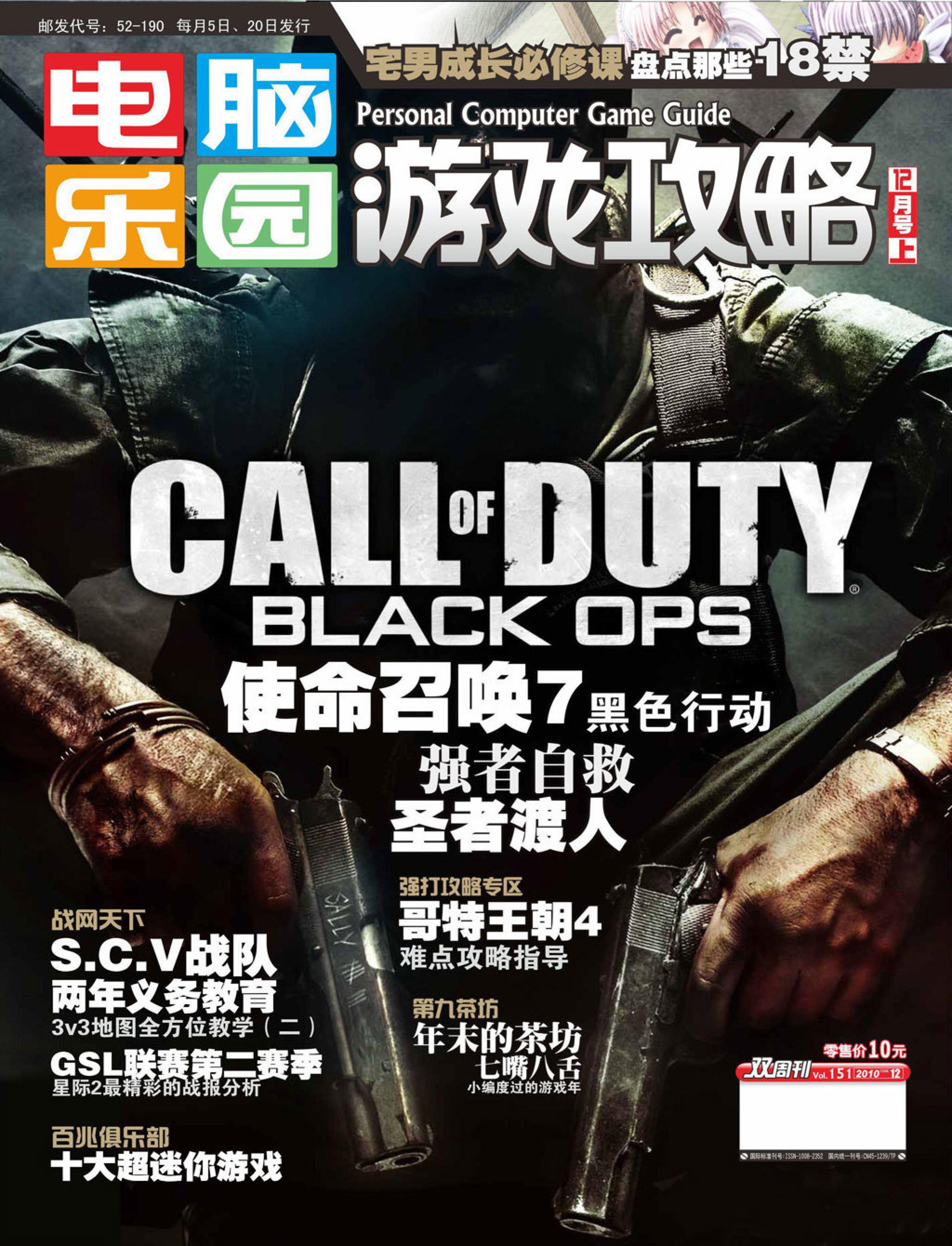
邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

宅男成长必修课 盘点那些18禁

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

12月号上



使命召唤7 黑色行动

强者自救 圣者渡人

强打攻略专区

哥特王朝4

难点攻略指导

第九茶坊

年末的茶坊

七嘴八舌

小编度过的游戏年

战网天下

S.C.V战队 两年义务教育

3v3地图全方位教学（二）

GSL联赛第二赛季

星际2最精彩的战报分析

百兆俱乐部

十大超迷你游戏

零售价10元
双周刊 Vol.151 2010 12
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP



诛仙2
搜索
鬼厉
碧瑶
送999元豪礼 飙升90级！
进驻冲级送话费！
天界大开 巨型BOSS来袭！
诛仙2
为爱成神
www.zhuxian2.com
迎双旦
“美梦成真”狂欢庆典
新剧情 追寻三大主角未完的爱恋 • 新技术 仙侠世界互联互通 • 新地图 “天界”丰厚物产、海量经验 • 新技能 “神通”144种玄幻神技
新系统 “元神”激发成神蜕变 • 新玩法 “神力爆发”储蓄能量瞬间爆发 • 新挑战 “超巨形BOSS”阻碍成神之路 • 新属性 “阵营相克”仙魔佛再争高低
完美时空 PERFECT WORLD
www.wanmei.com 注册时使用VIP激活码 8000161410013 即可获得999元新手礼包



搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗 古域 搜狗搜索

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
009 十大超迷你 SuperMINI Gameeeee!

PCGG 新作快报
012 真·三国无双6
014 魔法门之英雄无敌6
015 传送门2
016 创：光速战记
017 骇客入侵3：人类革命
018 子弹风暴
019 信长之野望：天道（威力加强版）
020 红月：少女与恶魔

PCGG 极速体验
022 《使命召唤7：黑色行动》强者自救，圣者渡人
024 简单就是爽快，复仇者的厮杀——闪克
026 用恶搞来拯救暗黑——戴斯班克(Death Spank)
028 圈块地皮过把市长瘾——特大城市
030 《哥特王朝4：阿卡尼亚》哥特已死，焉知非福?

PCGG 强打攻略特区
032 哥特4 难点攻略指导

PCGG 战网天下
038 水果贩子奔放运营逆转人皇包哥——暴雪控人虫激情对决二番战
040 S.C.V战队两年义务教育——3v3地图全方位教学（二）
042 习得坂野马戏团真传的矮人——6.68C矮人直升机攻略

PCGG 专题企划
044 宅男成长必修课——盘点那些个18禁

PCGG 第九茶坊
064 年末的茶坊七嘴八舌——小编度过的游戏年

PCGG 动漫生活铺
068 2010年动漫十大注目事件

PCGG 其他频道
054 电攻宝盒
067 游戏一招先
070 后勤组
074 玩家交流

完美时空 PERFECT WORLD 月历

2010电攻单机业界动态表（12月）



动视新作《使命召唤：黑色行动》上市首日销量达到560万份，进账3.6亿美元，创下业界新记录！

完美时空 PERFECT WORLD

23
完美时空 PERFECT WORLD

24
完美时空 PERFECT WORLD

27
完美时空 PERFECT WORLD

处于微软时期的Bungie从未给PC平台开发过游戏，事隔十年，现脱离微软单飞的Bungie将携新作重返PC平台。

随着3DS上市时间的日益临近，EA于近日正式宣布了旗下首款3DS游戏：《NFL疯狂橄榄球（Madden NFL Football）》。



在距《使命召唤：黑色行动》正式发售几日之遥，两名持枪劫匪夜闯位于美国马里兰州哈的游戏商店，偷走了四箱《使命召唤：黑色行动》拷贝。

3
完美时空 PERFECT WORLD

宫本茂近日接受《今日美国》采访时表示，其最喜欢的马里奥作品是《超级马里奥世界》，任天堂还专门准备了大蛋糕庆祝马里奥25岁生日。



完美时空 PERFECT WORLD





凭借《女王》获奥斯卡最佳女主角的英国65岁著名演员——爵士海伦·米伦日前为任天堂的《Wii Fit Plus》健身游戏拍摄了最新的广告宣传片。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


影院级视听享受 宅在家里也能玩
魔界2
搜索
D-MAX
魔界
ONLINE
暗黑战争巨作
m2.sdo.com
游戏特色：电影级游戏画面、3D千人国战、反串BOSS做任务、特色熊猫人职业、趣味副本、
上亿套装备、魔女小秘书、民族网游、全球运营、诺亚方舟、空战等……
M2.SDO.COM
上海盛大网络发展有限公司电话：021-50504740
COMING SOON 2010

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com
■文中评论均不代表本刊观点

亏损！下滑！辞职！真可悲啊！

临近年底，各大游戏公司纷纷放出年报，有论坛玩家评论：“根据上市公司的财务报表来看，任天堂亏损、Wii和DS软硬件销量下滑；Koei Tecmo亏损、社长松原健二辞职；Bandai Namco亏损；Capcom盈利下滑、稻船敬二辞职；Square Enix盈利下滑、《最终幻想14》全球销量63万。稍微给力一点的也只剩下PS3软硬件销量上升的索尼和凭实况MGS翻身的Konami两家。可怜的日本游戏业……”



⬇ 稻船敬二坚持认为日本游戏业已经濒临死亡

⬆ 松原健二的辞职和16亿日元的财政赤字有关

日本游戏业一点也不可悲，真的，今年他们给了玩家很多“感动”，12月还有超海量游戏在等着我们。可悲？我们才可悲。

WWE美摔巨星代言《洛奇英雄传》新角色

11月4日，韩服《洛奇英雄传》新角色代言人选定。那就是WWE世界摔跤娱乐选手鲍勃.萨普。韩国NEXON公司将在18日开始举办的韩国游戏展G★2010中提供《洛奇英雄传》新角色的试玩，并邀请代言人鲍勃.萨普在现场表演。





这个面孔很熟悉，在UFC中是个厉害的角色，身高一米九三，体重一百五十公斤。人家有好几个头衔，什么职业摔跤手，混合格斗专家，美式足球运动员。曾把别人揍得很惨，后来被别人揍得很惨。是个很有表演才能的角色，在亚当.桑德勒的《最后的一码》中客串过弱智——当然，不管是在什么场合出现，这家伙都是一种超级猛男形象。

洛奇英雄传花大钱邀请这种货来代言，看来对自己的游戏很有信心啊！

把你的脏手拿开！

Google继续给Facebook难看

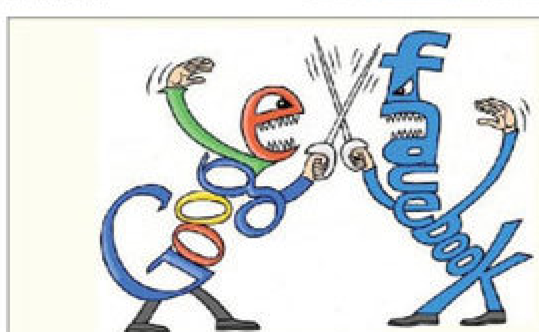
据国外媒体报道，近日谷歌与Facebook之间爆发了争夺用户联系人数据的“战争”，谷歌阻止Facebook用户将联系人的Gmail地址导入Facebook网络，从而阻止Facebook用户与Gmail联系人取得联系。另一方面，Facebook也在积极寻找对策。据悉，目前Facebook已经找出了新的方法帮助用户导出Gmail联系人，以应对谷歌设置的“障碍”。



Google的理由是：你Facebook不让我索引你的好友数据库，那我也其起人之道还治其人之身，不让你索引我的好友数据库。你不是跟我耍流氓吗？咱也会！

Facebook不光是个流氓，还是个会武术的流氓，Google Contacts API被封无所谓，你Google的数据解放项目还提供Google Contact导出功能呢，咱就以这里为突破口，一举拿下所有Gmail好友列表就成了。用户只要点击“Download Your Contacts”按钮，下载到Google导出的好友列表，再把文件上传到Facebook即可，其实也不麻烦。

Facebook跟Google的游戏也渐入佳境了，快赶上360和QQ的精彩程度了。希望事态不要发展到有一天，Google会做出一个“艰难的决定”，所有Facebook的用户将无法登陆Google……



⬅ Facebook与Google，命中注定必有一战

国外媒体：苹果终将成为游戏市场的主导者



乔布斯教主：文成武德，泽被苍生，千秋万代，一统江湖

近日，PCWorld网络版刊文称，苹果将主导游戏市场，指出iPad终将完全取代Xbox、Wii或PS游戏机，因为iPad能够运行最新游戏、采用了最新技术，其处理器功能强大，堪与任何游戏机相媲美。

苹果通过软件商店App Store的每月游戏销量达数百万，游戏已成为其软件商店最畅销种类。以《愤怒的小鸟》（Angry Birds）为例，该款游戏已成为iPhone和iPad畅销游戏。迄今为止，使用iPhone下载该游戏的次数已突破1000万次。拼字游戏（Scrabble）、竞技游戏《鲁莽赛车》（Reckless Racing）、《餐馆游戏》（Restaurant Story）等等都已广受玩家欢迎。不难发现，苹果提供的游戏种类广泛：从休闲游戏到传统游戏，从动作游戏到冒险等等几乎是无所不有。



IPad显卡性能演示

随着新的游戏引擎登陆iOS平台，预计苹果未来会推出部分高级、昂贵的游戏。我们目前看到的只是冰山之一角。苹果已经在开发iPad 2.0，将配置速度更快的处理器，并支持未来推出的AirPlay及其他更多功能。

Epic游戏高管迈克·雷恩（Mark Rein）认为，移动游戏是游戏的未来发展方向，未来游戏机功能更强大、便携性更高，不再是必须与电视机连接的巨大设备。他说："当你与好友一同走进酒吧，将便携式游戏设备放在桌面上玩《Dance Central》和《Kinect Adventures》该是一件多么惬意的事情。回到家后，这款设备又摇身变为能够使用AirPlay或无线HDMI连接大屏幕的设备，用户使用无线控制器或将手机用作控制器就能够玩《战争游戏》。"

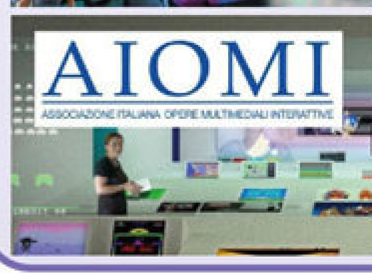
苹果的另一个优势在于：微软、索尼和任天堂都视游戏为游戏解决方案的首要市场，而苹果仅视游戏为其市场之一。市场研究公司Wedge Partners表示，明年苹果将销售1亿部iPhone和4800万台iPad。苹果在游戏产业的地位已令竞争对手坐立不安。任天堂美国区总裁雷吉·菲尔斯艾米上月向福布斯表示："苹果已成为我们的竞争对手，短期内对我们的威胁远超微软。"

欧洲首个游戏博物馆2011年完工

国外游戏网站报道，继美国和日本之后，欧洲首个视频游戏博物馆将在IVDC 2010意大利游戏开发者大会（2010年12月3号、4号）上正式揭晓。该博物馆被定名为ViGaMus，它位于罗马市中心，按计划将在明年完工。该博物馆将重点回顾游戏产业的发展历程、展示当前游戏发展趋势，并将举办业界游戏展会和研讨会。

IVDC总裁Marco Accordi Rickards将博物馆形容为视频游戏界艺术、文化和技术历史演化的展示中心，它将专注于过去、现在和将来的游戏发展。Rickards还表示，业界需要拿出更好的想法、方案来推动游戏产业的发展，类似ViGaMus这样的项目将为从业人员提供必要的灵感。







金山可牛了！宣布毒霸业务转为免费

10日下午，金山安全联合可牛公司宣布，两家公司正式合并。合并后新公司更名为"金山网络技术有限公司"。同时启动"Free"战略——放弃上亿元的年收入，将旗下包括金山毒霸在内的全线产品转为免费，未来盈利方式或将主要依靠增值服务。

新公司人事调整如此前外界预测，原可牛CEO傅盛将出任新公司CEO，王欣出任COO，可牛CTO徐鸣出任新公司CTO，求伯君和雷军均为新公司的董事会成员。同时披露的消息还显示，金山网络由金山集团、经纬创投和管理团队共同持股。



金山在这轮QQ与360的大战中非常亢奋，想必当年被360用板砖乱拍的仇还是铭记心头。这次互联网大战对很多公司来说是一个机遇——一个浑水摸鱼，一不小心就捉到一只大螃蟹的好机会。对于这次金山和可牛的合并，业界的评论是：金山可牛了！

恶搞？《变形金刚3》大陆公映时间为“TBC”

前不久公布了《变形金刚3：月黑之时（Transformers: Dark of the Moon）》大陆的公映时间为2011年7月11日，但是近日我们发现中国公映日期的变化为“TBC”，是老外跟我们开玩笑还是有其他什么特殊的举动？

TBC对于国内游戏玩家来说非常熟悉，魔兽世界第一部资料片《燃烧的远征》英文名字“The Burning Crusade”简称“TBC”，这部资料片晚了半年才与国内玩家见面，而后第二部资料片《巫妖王之怒》又因为复杂原因一直未通过审批，使得国内玩家停留在燃烧的远征长达三年之久，因此“TBC”被玩家戏称为“特别迟”。


TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

GLOBAL SITES & RELEASE DATES

公映日期表

North America

United States	01 Jul 11

Middle East / Africa

Egypt	29 Jun 11
Israel	30 Jun 11
Lebanon	30 Jun 11
South Africa	01 Jul 11
United Arab Emirates	30 Jun 11

Asia Pacific

Australia	30 Jun 11
China	TBC
Hong Kong	30 Jun 11
India	01 Jul 11
Indonesia	01 Jul 11

Europe

Austria	01 Jul 11
Italy	01 Jul 11
Netherlands	30 Jun 11
Norway	01 Jul 11
Poland	01 Jul 11
Portugal	30 Jun 11
Romania	01 Jul 11
Russia	30 Jun 11
Serbia / Montenegro	30 Jun 11
Slovenia	30 Jun 11
Spain	01 Jul 11
Sweden	01 Jul 11
Switzerland-French	29 Jun 11
Switzerland-German	30 Jun 11
Switzerland-Italian	01 Jul 11
Turkey	01 Jul 11
Ukraine	30 Jun 11

幽默无处不在啊，提起这事我又想到美服和台服的魔兽马上就开始大灾变版本了，而国服才刚开WLK；星际二已经出了很长时间了，而国服版本还没个影子……网易的丁磊现在肯定很头大，因为他发现抱上暴雪的大腿之后就没好日子过。在这里再套用第一个新闻的评论：可悲？我们才可悲。

《使命召唤7》庆功宴
向男女军人致敬

Activision的老板Bobby Kotick在《使命召唤：黑色行动》庆功宴上向到场的各位嘉宾发表讲话，称该作在向美国武装力量中的男女军人致敬：“《使命召唤》是一部主旋律作品”，他说道，“它向遍布世界各地捍卫国土及自由的军人表示敬意，赞美他们的勇气、奉献，及牺牲精神。”

“无论是孤悬海外还是驻扎于本土，三军将士对我们的作品都爱不释手，它之所以能成为男女军人最喜爱的游戏，概缘于此。”

听出言外之意了吗？

没错，他在呛EA的《荣誉勋章》。

EA为了让对手相形见拙并试图攫取头号打枪游戏宝座，走上层关系为《荣誉勋章》找来了真刀真枪在阿富汗干过的特种部队成员充当制作顾问，结果因为玩家能在该作多人模式中扮演塔利班而被美军军人服务社禁售，美军高层也暗示要重新考虑今后与EA的合作。


⬆把Metallica都请来了，不知这出场费能帮多少老兵找到工作

Bobby Kotick在晚会上还代表Activision还向C.O.D.E捐出100万美元以帮助退役老兵尽快找到工作。

通过360与QQ的厮杀，我们也看到公关对一个公司的重要性。作为公关，你应该具有凤姐一般的智慧和危机感，往前思三百年，往后虑三百年，事情没发生的时候就要料到各种可能出现的情况，这样才能应付各种突发事件，并且在对手露出弱点的时候发难，一击致命。

事情发生之后慌忙做出错误决策，还一厢情愿地装委屈，你光在台子上擤鼻涕、抹眼泪是没用的。

练练？姚明鏖战星际争霸2

火箭新赛季打的惨不忍睹，这让很多关注姚明的粉丝唏嘘不已。伤病缠身的姚明除了是位运动员之外，更是个忠实的游戏玩家，曾经有人在论坛上爆料，姚明在国服常玩一个ID名叫“永恒星光”的巨魔盗贼，所在公会为凝聚永恒，服务器是一区耐萨里奥。据说这个公会里很多成员都是原来上海东方队的球员。目前从英雄榜上来看，这个号最后上线时间为2009年11月26日，想必小巨人早已转战外服，现在更是转向《星际争霸2》了。



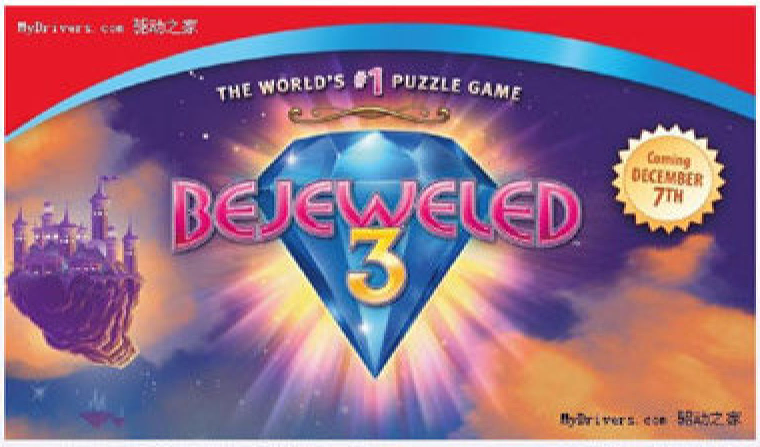


赛季第一次投篮训练后，姚明跟记者聊篮球五分钟，聊星际近二十分钟。在接受采访中，姚明得知记者也是《星际争霸》的爱好者之后，马上和记者聊起了自己对《星际争霸2：自由之翼》的感受，从各种族开始，聊到新兵种以及众多游戏新变动。

这个征战NBA八年的老兵，明显已经转变了风格，将比赛和生活分开。用他自己的话说就是：“既然现在上场时间有限，那么就提高效率，其他的事情，就不要再多纠结了。”巴蒂尔和姚明年龄相仿，也前后脚进入联盟，他说法也跟姚明异曲同工：“这么多年后，我明白，最重要的反而是放松，工作时间之外，我就让篮球远离我，这反而更好。”

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

情趣再升级！—PopCap宣布《宝石迷阵3》



业界闻名的休闲小游戏公司PopCap Games正式宣布了新一代《宝石迷阵3》（Bejeweled 3），这也是该系列六年多来的第一个真正续作（第二代就是个复刻版）。《宝石迷阵》问世十年来已经成为史上最成功的休闲小游戏之一，全球玩家超过5亿人，游戏总时间估计达75亿小时，17个平台版本累计销量超过5000万份，而且仍在以每4.3秒钟一份的速度销售着。

《宝石迷阵3》加入大量的全新内容，包括高清的画面、美妙的音乐、逼真的声效等等，号称乐趣是前作的三倍，并将PopCap十年前引领的“match-3”游戏玩法提升到一个全新的层次。除了二代已有的四种玩法模式，《宝石迷阵3》又增加了四种新的模式，分别称为Ice Storm（冰暴）、Poker（扑克）、Butterflies（蝴蝶）、Quest（探寻），特别是Quest模式拥有多达11个迷你游戏，总计40多个任务，综合了“宝石迷阵”的游戏玩法和PopCap的其他经典游戏元素，简单地说就是一堆大乱斗。此外游戏还有经典模式（Classic）、闪电模式（Lightning）、休闲模式（Zen）等等，并准备好了65个荣誉勋章供玩家赢取。

《宝石迷阵3》将于2010年12月7日全球上市。

传著名歌特电影 范海辛将被改编网游



对于一款恐怖主题网游来说，万圣节无疑是一个不错的公布时期。迈克尔·杰克逊主题网游《Planet Michael》的制作公司SEE Virtual Worlds于近日宣布，将与环球影业联手开发由著名电影《范海辛》改编的恶魔怪物主题网游《范海辛世界》（the world of Van Helsing）。

拥有八十几年恶魔怪物电影拍摄历史的环球影业并不缺乏标志性的鬼怪与精灵类电影题材，例如电影《弗兰肯斯坦》、《狼人》、《木乃伊》、《德古拉》以及来自于电影《黑礁》中的怪物都曾经是几代人儿时的梦魇并为后人传为佳话。在这款游戏中，玩家将扮演一位范海辛似的人物，所要承担的任务就是将那些毛茸茸的、满嘴黏液的恶魔怪兽击毙。

MJ体感游戏附赠白色手套！

育碧宣布，Wii平台MJ体感游戏《迈克尔.杰克逊：生涯》上市时将免费附送白色手套一副。该手套基于杰克逊经典白色手套设计，专为Wii平台玩家打造，玩家在佩戴该手套进行《Billie Jean》体感游戏时，不论是外形上还是感觉上都更加接近杰克逊。不过该免费手套只限于首批登陆Wii主机的《迈克尔.杰克逊：生涯》游戏。育碧在9月份的东京电玩展上给出了最新的游戏曲目和游戏截图，目前它在育碧官网的预订价在39.99英镑，11月26发售。





又来拿MJ赚钱了，不过你以为戴个手套就可以成为MJ了么？而且白手套也没啥稀奇的，还不如劳动手套更有感觉呢。

最终幻想14表现不佳！有可能转为免费模式



11月10日消息，SE社长和田洋一首次表示不排除将《最终幻想14》更改为免费模式的可能。和田洋一日前承认，《最终幻想14》的不利表现拖累了公司股价的急速下跌。随着玩家和媒体的批评日益加剧，他首次表示不排除将《最终幻想14》更改为免费模式的可能，以改变目前游戏面临的尴尬现状。

和田洋一在公司股东大会上称《最终幻想14》现在采用的包月付费模式，对世界各地的玩家带来的感受不尽相同。如果调整为免费模式则可以为游戏带来更多的试玩用户，在此基础之上再通过调整游戏的微交易，就有可能摆脱现在的不利状况。

根据小道消息，盛大正在准备起诉SE欺诈合作，告倒之后就是巨额赔偿，赔不出就直接收购了。网友火狼评论：盛大正在打一盘很大的麻将（一亿飘十亿的），终极目标就是成为FXXK EVERYTHING的EA。当然，这些都是大家瞎猜的，不过《最终幻想14》成为烂货已经是不争的事实。

寂静岭8制作人称：游戏风格创新本质不变



《寂静岭8》制作人Devin Shatsky和Tomm Hulett日前在社交网站上透露了新作的设计理念。Tomm Hulett表示，《寂静岭8》的外在风格看上去会和系列前作有较大的不同，但他们会确保游戏的主题和内在精神与系列风格保持一致。“我们要在创新的同时，确保游戏的风格不会和系列前作有本质冲突。”

本作仍将采用第三人称视角，而玩家将面对一个全新并且更加阴暗的剧情故事。该作的主角是位名叫Murphy Pendleton的囚犯，他在被押往监狱的途中遭遇车祸，而车祸的地点正是寂静岭。除了主线剧情冒险外，玩家还将参与支线任务并改变游戏进程，设计精良的谜题也会是游戏的一大特色。

在最新上映的《生化危机4》（没错，国内还没通过审核，我是跑到网上偷看的）中，出现了一个扛着大板斧的斧头男，很容易让人联想到寂静岭中扛着大砍刀的三角头，看来导演真的是黔驴技穷了，竟然偷寂静岭的桥段来演戏。比起《生化危机3》的糟糕来，《生化危机4》更加过分，从头到尾都不知道在演些什么东西，净他妈的看慢动作了。10分钟的影片能硬生生扯到30分钟。

传《使命召唤OL》开发中 腾讯或将代理



国外分析家麦克（Mike Hickey）日前发表了一份报告，在这份报告中他预测了本月即将发售的《使命召唤：现代战争》的销量与收入。在发表了这份让玩家昏昏欲睡的报告后，麦克又对媒体透露出《使命召唤OL》有可能交给中国腾讯代理的消息，这下玩家的兴致完全被调动起来并且在网站展开了热议。

以下是具体内容：麦克对媒体爆料说《使命召唤OL》的开发工作目前大部分都是在亚洲完成的，该作在明年就可以跟玩家见面并且有望第一年就有1亿美元的收入。同时麦克还说道：“动视非常青睐与中国的腾讯公司合作，这主要是因为腾讯在代理和运营FPS网游拥有相当成功的经验和相关的专业知识，这从《穿越火线》的良好运营情况就可以看出来。同时腾讯在道具收费这种运营模式中同样拥有丰富的经验，这也是动视选择它的原因。”

关于《使命召唤》的OL版本现在已经是确定无疑了，唯一的悬念就是代理商到底是腾讯还是网易或是盛大……但是我觉得还有一个问题大家都没考虑到——审批。你要是款烂游戏也就算了，随便让你进入国内市场，自生自灭去。你要是款好游戏，哼哼，免不了要查你祖宗八代，考究你是否根红苗正。

史玉柱回应《征途2》打央视广告

据巨人网络CEO史玉柱透露，明年主推《征途2》时要到央视打广告，在央视招标时已为《征途2》预留广告份额。这不禁让外界联想到是否是相关政策解冻的讯号，此前央视明令规定不许网游、烟草打产品层面的广告。史玉柱在微博里透露，央视今年的招标里，健康和网游业务共中标2.39亿元，不过这个数额并非巨人集团的原计划。“有2个标填得金额低了不足50万，导致未入围，这是10年来我参加央视招标从未出现过的失误。”

史玉柱是央视招标会的常客，今年也不例外。有熟悉史玉柱的业内人士称，原以为史玉柱今年招标又只是为了健康业务，没想到他把网游业务已纳入规划。史玉柱在发微博的时候不忘记调侃一下，“美的、格力、雨润举牌够狠，吓死我了。”史玉柱描述的是本次“标王”的争夺：在第一标的竞争中与雨润仅仅咬住相互抬价的正是史玉柱的巨人集团，后者在首轮以微弱差距惜败，雨润以5010万斩获第一标。



↑ 史玉柱在竞标现场

有分析师认为，未来一年不排除出现相关政策松动或解冻的可能性，当然《征途2》也可能采取打品牌的方式“硬上”。

值得注意的是，广电总局曾向媒体表示，之前只是在2004年颁布的《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》中规定不许播放游戏节目，没说过不让播放广告。不过在实践中，央视一直不允许播出网游电视广告。演变到后来，这成了一条不成文的规定，各大公司都会有意识地规避。

韩国公司改编《蜡笔小新》为动作网游 明年推出

今年迎来20周岁的漫画“蜡笔小新”是全世界人喜欢的卡通之一。韩国Daewon Media率先把蜡笔小新开发成了网络游戏。2011年将正式投放海外。



SuperMINI Gameeeee! 十大超迷你



本期的主题让大叔我想起了儿时看电视剧《西游记》的对白，当孙悟空从东海龙王这里看到宏伟庞大的定海神针时，禁不住大喊：轻点儿！小点儿！于是，定海神针就变成了金箍棒，他又喊：再轻点！再小点！于是，金箍棒变成了绣花针塞进了耳朵里！游戏能不能再小点？最小能小到多少呢？又小又好玩行不行？看了下面的游戏推荐，你会不会觉得大叔和齐天大圣有一拼啊？

罗马之路

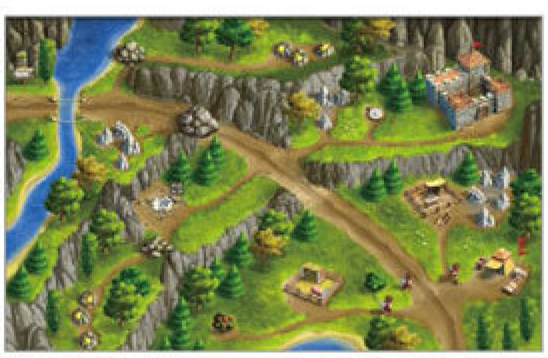
游戏容量：70MB

英文名称	Roads of Rome
游戏类型	模拟经营
官方网站	Whiterra & Realore
上市时间	2010年10月28日



游戏效仿《公主护卫军》而制作，只是在细节上有所变化。尽管玩法十分类似，但还是会带给玩家趣味十足的娱乐时间。你需要接受罗马君主凯撒大帝的任务，挑战原始森林和野蛮人领地，荣誉和成功正等待着你，伟大的征服者。将罗马的精神和文化传播给野蛮人，修建道路并证明无论是战争还是和平你都是最好的。游戏关卡难度的设计具有循序渐进提升，方便玩家逐渐掌握。按照任务列表，在规定时间内完成每个关卡的全部目标即可过关。





阿佛纳姆6

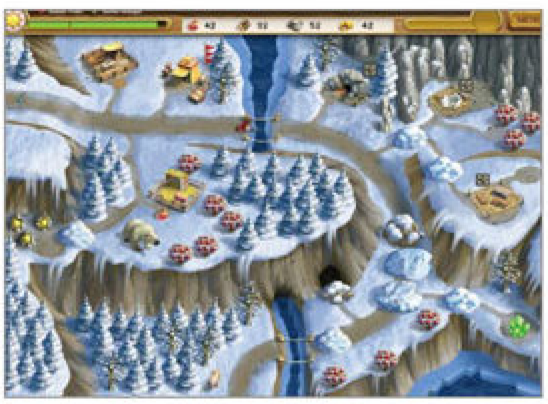
游戏容量：85MB

小P丰推荐

英文名称	Avernum 6
游戏类型	角色扮演
官方网站	Spiderweb Software, Inc.
上市时间	2010年10月7日



很难想像这样一款小容量游戏居然还出了6代作品，可见其品质还是受到玩家认可的。这是Avernum系列最后的篇章。在这一篇章里，游戏的世界一片混乱，爬虫怪物从地下隧道爬出来，与人类展开一场殊死之战。游戏系列描述了地下城充满了地牢、迷宫和连续不断的战争。最后的灾难是饥荒和战争，将会摧毁玩家的家园。只有玩家才能帮助这个国度的人民在一切毁灭之前逃出地下城。游戏包括了不同的敌人堡垒和危险，可使用50多个咒语、战术和秘诀。为了战胜敌人，玩家需要更独特和深思熟虑的策略。






物品丰富的装备栏

太空复仇者2

游戏容量：68MB

编辑部热门游戏

英文名称	Astro Avenger 2
游戏类型	空战射击
官方网站	Alawar Entertainment
上市时间	2009年10月



虽说这不是2010年的最新作品，但绝对是编辑部本月的热门游戏，几乎所有小编都在玩哦！游戏的3D画面比起一代来说更加细腻和充实，细致的绘图和流线型的机身更具真实感。细节部分



的画面也有很大程度的提高，使用了更加丰富和绚丽的色彩，使得本来就非常出色的画面更上一层楼。游戏包括5种战机可以选择，50个超空间关卡，5个不同的宇宙空间场景。25种可以升级的武器系统，以及5种威力强大的飞弹。一流的画面效果、华丽的音效、拟真的爆炸效果一定会让你爱不释手。





丹·坎伯尔钻石冒险

游戏容量：97MB

英文名称	Diamond Dan
游戏类型	冒险解谜
官方网站	GrendelGames
上市时间	2010年10月9日



这款游戏绝对要考验你走迷宫和开机关的能力了，如果自己觉得不擅长这块的话请自动退散……游戏的主人公丹·坎伯尔已经厌倦了考古动作拖沓的叔叔，决定自己行动，进入古墓。他发现了许多与世隔绝的珍品和宝物，就埋藏在险恶的古墓之下。你需要在游戏中控制丹，帮助他越过重重陷阱，收集各种财宝并到达古墓寺庙的地步寻找最终藏宝图，这样你才能进入下一个考古探险的地区，使他的旅程更进一步。



仙女纸牌

游戏容量：90MB

英文名称	Faerie Solitaire
游戏类型	卡牌对战
官方网站	Subsoap Games
上市时间	2010年9月8日



在这个全新概念的纸牌游戏中，你需要运用所有的资源，通过每一道关卡，寻找并



解救生活在阿瓦隆大陆上的小精灵。它将为你带来上瘾的游戏趣味性。本作不仅有着童话中的故事情节，游戏的画面也充分展露出童话般的图像风格。另类卡通漫画中的人物形象以及场景环境刻画得华丽而精致，颜色搭配浓重而绚烂，整体画面都具有不错的表现。游戏规则很简单，玩家需要按照给出的纸牌数字来连接盘面中的纸牌，花色不限，顺序可以从小到大或从大到小，保持数字相连即可。当没有可移动的选择时，点击单一的纸牌换取新的数字。



空战王者

游戏容量：30MB

英文名称	Air Bandits
游戏类型	横版射击
官方网站	Insofta Games
上市时间	2010年10月23日



又是一款空战游戏啊！没办法！谁叫大叔喜欢打飞机呢！（邪念……），不过这是一款横版射击的空战游戏，与以往我们介绍的又不太一样。游戏背景设置在二战时期，你可以驾驶各种型号的战机遨游作战。摧毁敌营和他们的补给品，炸毁齐伯林飞船收集奖励。在遍布敌机的空战中获得胜利！





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

十大超迷你

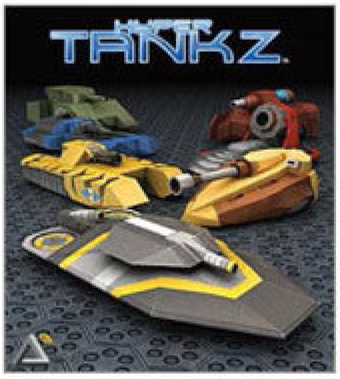
编：阿汤叔　美：啡哥

高速坦克

游戏容量：78MB

SKY推荐

英文名称	HyperTankz
游戏类型	动作射击
官方网站	Sector3 Games
上市时间	2010年8月10日



大家还记得我们10月上在极速体验中介绍的经典游戏复刻《坦克舰队》吗？那在这里大叔就要推荐一款更有趣的坦克TPS游戏《高速坦克》（HyperTankz）给你。这是一款快节奏的创意风格3D坦克战斗游戏。虽然游戏容量很小，但需要你掌握的要素和内容确很丰富。你驾驶着高速磁悬浮坦克，敌人是炮塔、激光塔和坦克。场景分为山谷、沙漠、冰川，各自还有很多关卡。通过夺旗来过关。还有很多有趣的道具，比如弹跳点可以让坦克飞起来。

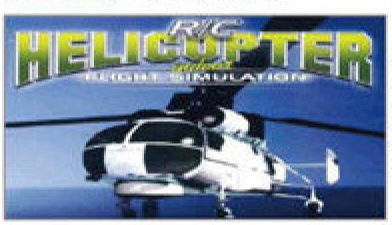




遥控直升机

游戏容量：85MB

英文名称	RC Helicopter
游戏类型	模拟飞行
官方网站	AQUASYSTEM
上市时间	2010年10月6日



这绝对不是一款空战游戏！但还是一款飞行模拟游戏。（大叔你有完没完啊……）相信大家都有玩遥控模型飞机的经历，而本作就是把遥控模型直升机带到游戏中让你自由操作，房子中进行一次冒险，经过房间、走廊等屋内地点，游戏中虽然没有敌人，但控制直升机也是绝不会像你想像的那么简单，穿越屋中的各种障碍挑战，在最快的时间到达终点吧！游戏中的模型直升机拟真度很高，你可以选择不同的直升机来进行比赛，在电脑上进行和现实非常接近的物理遥控飞行。

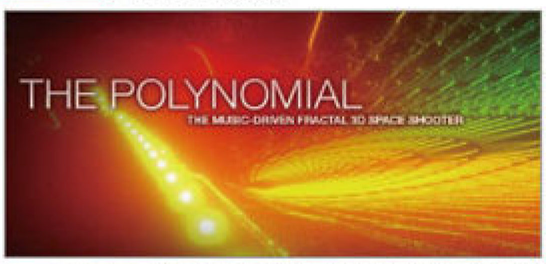




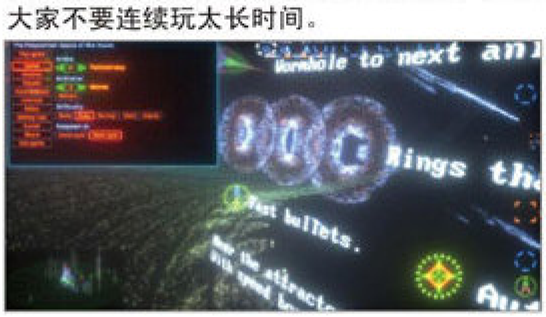
音乐多边形

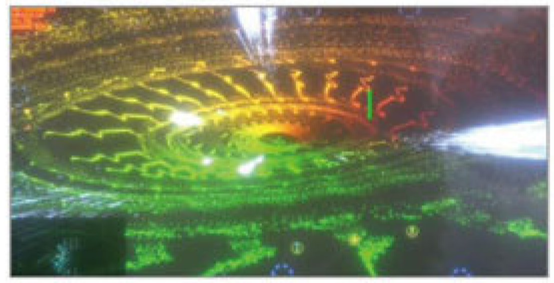
游戏容量：98MB

英文名称	The Polynomial - Space of the music
游戏类型	音乐互动
官方网站	Dmytry Lavrov
上市时间	2010年11月5日



这是一款三维抽象的按键射击游戏，具有数字化的风景，但本质上属于音乐游戏。游戏中你在一个多彩且怪异的宇宙中漂浮，躲避敌人，迎接和保护朋友，收集奖金，通过虫洞，等等一些稀奇古怪的体验绝对吸引你的眼球。你可以玩游戏提供的音乐或建立您自己的歌曲播放，你甚至可以通过麦克风作曲。音乐将变成数字化动态画面。不过游戏五彩斑斓的颜色很容易让你眼花哦，建议大家不要连续玩太长时间。





巫毒骰子

游戏容量：45MB

英文名称	Voodoo Dice
游戏类型	益智动作
官方网站	Exkee Ubisoft
上市时间	2010年11月1日



玩家在游戏中是一颗骰子，操作介面上的创意非常有趣，玩家移动骰子来选择游戏，游戏中有很多的世界，每一个世界中也都有不同的关卡。游戏中的要素很多，像是地图中的白色骰子，有时候会挡在终点，玩家必须滚动自己的骰子，让自己转到白色骰子旁边时朝上的点数和它相同才能消除它。地图中的紫色骰子则是点数一样时会黏在一起，这时候就要考虑到两颗骰子移动的空间，如何才能将紫色骰子滚到目的地，甚至是利用地图中的传送点来运送物品，这就得要动动脑筋啦。





New 新作快报

乱世纷争，英雄重出江湖



DYNASTY WARRIORS 三國無双6

动作游戏	真·三国无双6		期待度 A
	割草游戏	游戏公司 光荣 / 发售日期 2011年3月11日	



10年背水一战

2001年，光荣发布了一款全新的游戏《真·三国无双》，其以真实的临场感、简单的操作、假想与现实结合的剧情和个性鲜明的人物，迅速得到众多玩家的关注。之后，无双系列推出无数续作，渐有“炒冷饭”的嫌疑。正值无双系列发售10周年之际，光荣发布了全新的《真·三国无双6》，不知能否保住这块金字招牌。







新势力——晋朝

光荣为本作设计了一个全新的势力——晋，并相应的设计了他的特有剧情，也同时为其增加了司马昭和司马师两位特色的武将。在无双系列开始走明显的下坡路时，及时的推出全新的内容，这无疑显示了光荣的诚意，玩家可以很好的期待这部游戏。

从光荣已经放出的人物设定图来看，很多人物都进行了重新修改，更能够体现每位武将自己的特点。



最新人设

夏侯敦

配音：中井和哉

换了全新的武器连怒炮，作为光荣三国游戏中，魏国的顶梁柱式的武将，夏侯敦变得比前作更加年轻，其特色的眼罩仍然继续保有，隐隐之中多了不少杀气。

周泰

配音：石川英郎

至今没有公布使用的武器，从孙策时期就作为吴国的重要武将，勇战退敌，身受十二处伤，很久才康复。在本作中一改之前游戏中偏向忍者的造型设计，装备全套正式盔甲，大将之气现有匹敌。

赵云

配音：小野坂昌也

自从传说赵云在《真三国无双4》片场耍大牌后，光荣就越来越不待见这位曾经的第一巨星，《真・三国无双5》的片头也被魏国大公子曹丕取代，本作中估计也无法抢回头牌的地位，但其强力的攻击肯定会被保留，使用的也必然是枪类武器。

陆逊

配音：野岛健儿

同样在至今公布的消息中无法得知他使用武器，三国后期的儒将，吴国的第四代大都督，可能会使用细剑来显示陆逊儒雅的气质。本作的陆逊人设更加年轻，稍微透露了一点妩媚之气，希望不要变成张颌这样的人妖。

甄姬

配音：住友优子

无双系列的御姐代表，本作的着装更显华丽，运用了体现魏国特色的紫色，可能会即前一部之后继续使用乐器来作为攻击。

鲍三娘

配音：野中蓝

武器是溜溜球，光荣将蜀国的新角色给了鲍三娘，很多人可能会想不通，这个角色无论在演义还是正史中都涉及甚少，连小编也是在看了人设后，上网查了下资料才知道她是谁，作为她老公的关索在游戏中还是大众脸的情况下，这位夫人的待遇着实不低。

司马师

配音：置鲇龙太郎

使用一柄西洋细刀作为武器，同为本作新出现的角色，在光荣刚刚放出设定图时，很多人将他误认为新设定的曹丕。人设的整体颜色没有脱离魏国所使用的暗色调，光荣在这点上考虑稍显不周。

司马昭

配音：岸尾だいすけ

本作出现的新角色，司马懿与张春华的次子，使用一把类似于长棍的武器，人物造型看上去更像山贼，这和其历史上偏智将的设定稍显不符。

New 新作快报

异族世界 三足鼎立 再起纷争

魔法门之英雄无敌VI

MIGHT & MAGIC HEROES VI

策略模拟	魔法门之英雄无敌6		期待度
	神秘世界	游戏公司 育碧	发售日期 2011年1月12日	A

15年长路，高调回归

2010年8月，育碧宣布了很受玩家欢迎的策略类巨作《魔法门之英雄无敌》的回归，15年的漫漫长路，很多当年玩着《英雄无敌1》的玩家已经成家立业，而游戏也从一开始的简陋慢慢变成了如今的游戏性与画面共存。

分崩离析的狮鹫家族


狮鹫攻击的瞬间

英雄无敌6的故事发生在英雄无敌5前400年，即第二次月蚀，魔鬼君主卡贝斯勒的出现。一个在长老战争中死去的传奇天使长首领复活了，他密谋以准备抵抗恶魔的入侵为借口，在摧毁他远古的宿敌的同时控制亚山世界。只是他低估了狮鹫家族的人性力量。


墓地势力的英雄攻击

本作将分为5个战役，每个战役都由4张地图组成。每一种势力都会拥有一个自己特有的剧情，各个战役将从特有的角度去讲述来自猎鹰帝国的狮鹫公国大公的儿女们的英雄故事。他们继承了父亲的权利，但也必须对他们的父亲承担责任，并且由于家族成员众多，派系林立，不免出现一些奇异之徒，所以，一定要处理好复杂的家族关系。

爱恨情仇交织的世界

在游戏中，玩家所扮演的英雄们，会逐渐的发现古老帝国中的一些腐化的存在。当然，也有和他们家族相关的私人故事。故事中将会有谋杀、复仇、爱情、疑案、兄弟情谊，自然，也有手足相残。

本作的风格将接近冰与火之歌、罗马和都铎王朝，可能在剧情上还会沿用一些莎士比亚的著名悲剧，狮鹫家族作为神圣帝国的公国，其大公Pavel死后，他的5个子嗣分别代表了一个势力，并通过各自势力来争夺公国的继承权。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

三方各具特色的势力



战斗仍然是传统的走格子


圣堂势力战争时的部署

圣堂势力


圣堂势力的英雄，标志是雄鹰不是狮鹫


光明势力主城

又名：光明骑士

概述：封建制的神圣帝国，受到中世纪骑士与僧侣的保护，能使用光明魔法，拥有天使精锐部队。

圣堂势力以光明之龙艾尔拉思（Elrath），以及它的首要仆人——天使为尊神，信奉着“法律与秩序”高于“善良与怜悯”，实施封建神权统治。帝国的公共建筑巨大而奢华，华丽的哥特风格。没有一处不由雕刻、塑像和饰带覆盖。一般的圣堂城市由高而厚的城墙环绕，拥有垛堞、望楼、攻城器炮台……



墓地势力充满了诡异的绿色的世界


墓地势力的标志，八足蜘蛛


墓地势力主城

墓地势力

又名：亡灵巫师，不死生物

概述：亡灵巫师最初是从法师中分化出来的一个流派，后来成为了一个强大的族群。

墓地势力同样有自己的神——原始秩序之龙，他们的生活极端禁欲。他们反对肉欲的快乐，以及任何形式的作乐与庆典。公民们低声耳语，无论何处都没人会匆匆而行，从早到晚街道上几乎没有什么变化。作战方式基本以召唤死亡单位为主，后期通常会以强力召唤单位压制对手，并辅以土系攻击。墓地势力与圣堂势力正好相反，黑暗的巫师将会成为它们的主要英雄出场。

地域势力

又名：魔鬼，混乱领主

概述：魔鬼是混乱的化身。他们相信唯一有意义的道德观是个体的自由，觉得没必要使自己的行为正当化。

在这个势力中，没人固定的阶级划分，谁的力量更加强大，谁就可以取得更高的领导权，所以，地域势力的英雄基本都是以原始的暴力为修炼目的，天生具有极强的破坏性，熟练的利用各种负面魔法，无论是直接伤害，DOT还是DEBUFF，它们都显示出了非常卓越的能力。

打出另一个世界 传送门2 PORTAL2

动作射击	PORTAL2 传送门2	推荐人群：各种怪异物品收集者	期待度
	隔空取物	游戏公司 Valve Software / 发售日期 2011年2月9日	B

不改变原先游戏模式

《传送门》是一款风格和玩法都别具一格的射击游戏。玩家手中的武器并非为射杀敌人而存在，而是用来在墙壁、地板上打开出口或实施类似于“隔空取物”等特殊操作。通过这种方式来寻找隐藏通道或是解开各类迷题。

前作刚一面市，就以其独特的武器设定，在市场上引起了不小的轰动。制作组趁热打铁，在E3上公布了其正统续作的游戏视频，这为那些痴迷于《传送门》的玩家带来了不少的期盼。



新一代的高新机械工厂


预告一开始出现很长时间的蛋糕，还无法得知其意义

一代BOSS原地复活

在《传送门》一代的最后，玩家扮演的主角用时空枪杀死了最终BOSS人工智能Glados。如果玩家完整的看完结尾，会发现Glados并没有死，而是通过某种形式继续存在着。在《传送门2》中，Glados果真吐了便当，开始重建在上作中被玩家破坏的Aperture Science实验室。并且，游戏中似乎出现了一个新的人工智能Wheatley，从外形看其来很像是Glados的复刻版，据说他有着善良的一面，会帮助玩家脱离新的实验室。

增加道具使游戏充满乐趣

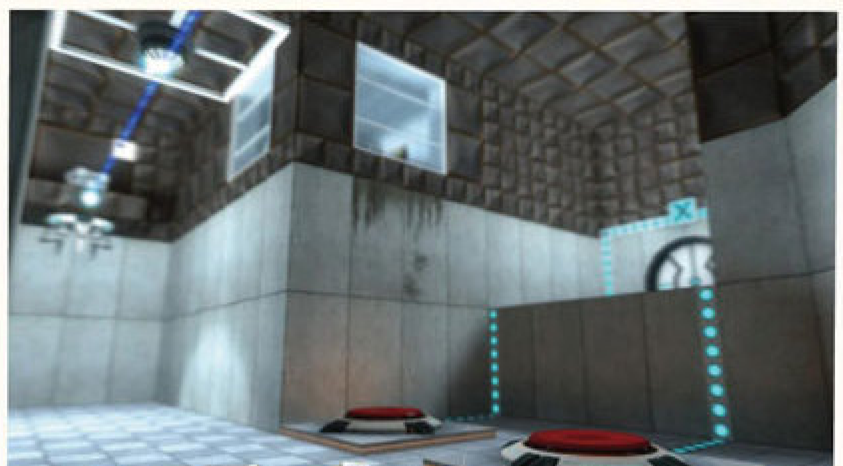
本作中，玩家继续使用那把消融枪作为武器，另外，游戏中将出现新的道具，帮助玩家深入剧情。玩家将可以把Cube（重量同伴方块）作为一种武器，去改变激光的方向。还有一种胶粘漆可以帮助玩家迅速通过各种危机重重的机关阵。《传送门2》中，由于Glados在前作吃了玩家很大的苦头，所以它不会再对玩家有丝毫的友好，创造出越来越复杂的关卡来给你的制造麻烦，阻挡你的道路。


新出现的角色Wheatley

BOSS将会重新建造其的机械工厂

游戏中，玩家会进入一个貌似尖端机械工厂的地方，由于是人工智能机械所建造的工厂，整个地图很多区域都是没有照明设施的，Wheatley会为你指引接下去的道路，并用它的大眼睛照亮前方的道路。只是，有时它会疯疯癫癫的，为玩家造成不小的麻烦。在这个工厂里，很多地方都暗藏着危险，玩家要合理利用各种大型设施参照Wheatley的引导才能不受伤害。


设计的很Q的多人模式


需多人合作的地图关卡

Disney

TRON LEGACY

风驰电掣，街头对战
创：光速战记

动作游戏	Tron 创：光速战记	推荐人群：幻想在街头飙车大战的玩家	期待度 B
	电影改编	游戏公司 Disney Interactive	发售日期 2010年12月31日

还记得吗？电子世界争霸

二十多年前，《电子世界争霸战》作为好莱坞科幻电影，讲述了一家电脑公司，开发了一个人工智能程序，但是由于这个程序实在太高端，导致之后中央控制器不再乖乖的听人摆布而想要操控整个世界。当时的一位电脑天才Kevin Flynn在好友Alan Bradley的求助下，潜入了开发这个程序的电脑公司，想要破解这内部链接系统的运作模式。

但他却被意外的吸入电脑中，在那里他必须跟好友Alan制造出的程序【真空管（Tron）】一同并肩作战，试着透过内部的连线潜进程序的中央控制系统去进行破坏。并通过此与外界取得联系，想办法脱离电子世界。

二十年后，主角儿子也进入电子世界

游戏的时间是前作的20多年后，主角换成了Kevin Flynn的儿子，Sam，他会随着父亲的脚步进入那个令人目眩神迷的电子世界。Disney就是抓住电影发布这个机会，创造出这一个令人信服的科技国度让玩家进行一场新的神奇冒险。



本作的打斗十分暴力

二十年的改变

作为一部相隔28年的续作，很多人可能已经忘记了当年的剧情，只是依稀记得里面的人都穿着很蠢的荧光紧身衣，如果停下来喝水还能让荧光线条变亮。看了看现在的预告，当年感觉很蠢的紧身衣似乎变帅了，那些荧光闪闪的线条也变得更加虚幻了，这次的续作唤醒了我们很多回忆，这20多年来，变得不只是游戏和电影，还有作为玩家和观众的我们，审美变了，情绪变了，不能再用以前的印象去对待这部游戏了，或许这个游戏很值得我们一玩。



机车上的战斗



游戏需要悄悄潜入



人类不会就此灭亡

骇客入侵3：人类革命

第一人称射击	Deus Ex 骇客入侵3：人类革命		期待度
	轻松休闲	游戏公司 Square Enix	发售日期 2010年2月28日	B

《骇客入侵 3》融合第一人称射击与角色扮演游戏类型，游戏的时间应该发生在原作之前的2027年，这是一个尖端科技的时代，同时也是充满了混乱的时代。





上天入地无所不能



展现颓废的未来社会

本作的设计师Jean-Francois Dugas 表示：“《骇客入侵3》参考了许多电脑叛客主题的电影和动漫作品，比如《银翼杀手》、《攻壳机动队》等。从这次开发组放出的游戏视频上看，整个游戏使用了大量的黄黑色调突出了未来社会的颓废感，给玩家传达了一种充满沉重与苦闷的意境。

游戏中玩家扮演的主角会使用大量的高科技技术，包括X光透视、光学迷彩眼镜、机械手臂等各种暗杀工具。玩家需要在游戏更加小心的去面对那些可能的危险，每次一次鲁莽的行动，都将会造成玩家的后续行动的麻烦，甚至陷入敌人的重围之中。



高科技的未来，看上去像是2027年的香港

全新系统使战斗更加方便

在本作中，还将新导入“掩护系统”和“生命力自动回复系统”，让玩家在用武力解决问题之前，有更好得到回复的方式。玩家可以选择各种完成任务的方式，开枪射击只是其中的一种，如果一直使用这种方式进行游戏，相信玩家很快就会对此厌倦。合理的利用社交、潜行等方式去完成任务，不仅是对游戏乐趣的一种体验，游戏还将视玩家在剧情进行中的各种关键选择而导致不一样的结局。

《骇客入侵3》在特定攻击或掩护状况下，视角会从第一人称变为第三人称。同时，游戏将会支持DX11，这会让本作更加充分的运用PC机能，使得游戏的环境构图与建筑设计更加具有魅力。



时开枪射击还是必不可少的



男主角有一股邪气

电攻百科

银翼杀手 1982年的科幻电影，由雷利·史考特（Ridley Scott）执导。描述公元2019年11月，一个如人间地狱般混乱的洛杉矶。影片拍得十分含蓄，细节非常细致。借用了菲利普·迪克的小说《机器人梦到电动羊了吗？》中的一些想法。

攻壳机动队 最初是由士郎正宗1989年4月22日连载于青年杂志月刊“Young Magazine”海贼版的漫画，于1991年10月5日以一千日元的高价第一次印刷发行了该漫画的单行本。虽然一开始该作由于作品的基调灰暗，与当时流行气氛格格不入的关系，并不为包括编辑在内，部分资深读者所看好的，但是随着剧情的展开攻壳机动队在士郎正宗的编剧能力与画功（分镜工整完满，人物写实）之下，那一大堆的栏外补充文字和寓意深刻的剧情震撼了读者的心，很快就成为了当时漫画界最热门的话题。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：大尾巴太郎 美编：哈秋

子弹风暴 BULLETSTORM

TRAP SHOOTING +100
HEADSHOT +50
4TH OF JULY +100
FERTILIZER +50
FERTILIZER +50

第一人称射击	BULLETSTORM 子弹风暴	推荐人群：为消灭异生物而活的勇敢战士	期待度 B
	画面精致	游戏公司 Epic	发售日期 2011年2月22日

最后的僵尸岛



击杀敌人的同时，系统将会为玩家进行评分

Epic真是高产帝

Epic近期应该会非常的忙，他们不仅仅忙于《战争机器3》的开发，还另外谋划了一部新作，即People Can Fly主导的《子弹风暴Bulletstorm》。此工作室曾经开发过好评如潮的《Painkiller》，这次他们将会在Epic的策划下，为玩家推出一款设定为遥远的未来的科幻FPS游戏。

技术杀戮机制

曾经参与过《战争机器2》、《浴血战场3》开发的《子弹风暴》美女游戏制作人Tanya Jessen表示，本作将不再只是依照简单的杀敌数来计算分数，而是增加了有趣的“技术杀戮”机制，比如，很多玩家希望在第一人称射击游戏中获得真实的战斗经历、同时也有人希望在其中享受疯狂扫射的快感，《子弹风暴》都将大幅强化这些要素。所以，想在游戏中获得更高的分数，玩家就需要使用更疯狂的技巧与动作来杀掉对方。

误入僵尸城

《子弹风暴》的故事，是以受菁英佣兵团队保护的未来联盟“死亡回声”(Dead Echo)为主轴。当“死亡回声”的成员葛雷森Grayson Hunt和Ishi Sato得知他们效力于错误的阵营时，却遭到他们的指挥官背叛，并被放逐到银河系的遥远之境。在《子弹风暴》中，葛雷森和石井两人发觉自身处于荒弃的乐土上，并被成群的变种人和食人帮派给包围。他们有两个目标：活着逃出这个星球，并向那些把他们流放至此的家伙复仇。

发挥你的创意

玩家将在游戏中扮演一个名叫格雷森的士兵，其能使用各种战斗绝技，手持火力强大的巨型枪支。《子弹风暴》与众不同的“技巧杀戮”机制，为玩家提供了无与伦比的暴力游戏体验。玩家在游戏中越是疯狂的杀戮，就会得到更多的点数。这些点数都将用于玩家开启新的武器，接着就使用它们施展更加夸张的技巧杀戮。

游戏将采用最新的Unreal Engine 3技术，在保证游戏运行流畅的基础上，极大的提升了游戏的画质，并且枪械和武器更加有真实感。同时开发组也表示，游戏不会成为那种“硬件杀手”，玩家只需要一台如今主流配置的电脑，就能够在效果全开的游戏下，投身到僵尸遍布的战场上。



发挥自己的创意来射杀敌人



本作的BOSS长的真恶心

编辑：大尾巴太狼　美编：哈秋

信長の野望®天道 威力加强版



运筹帷幄，决战千里之外

策略模拟	信长之野望 天道 威力加强版		期待度
	新的系统	游戏公司 光荣	发售日期 2010年冬季	B

合并之后依旧中规中矩

自从去年Tecmo和Koei合并以后，并没有推出大众期盼的“乳摇无双”或者“三国沙滩排球”，反倒是推出各自的老牌游戏的续作或者加强版。Koei的经典策略模拟游戏《信长之野望》系列，就在追加了许多全新的要素后，推出了《天道》的加强版本。



武田信玄和上杉谦信历来争斗频繁



真田信纲作为战国第一兵的亲戚武力着实不弱

首次加入AI编辑模式

新增加的菜单“AI编辑”是可以自订诸侯势力AI思考模式的编辑功能，换句话说，玩家可以控制AI势力的发展方向，整个系统分为“全体”、“内政”、“军事”、“人事”、“外交”5个项目。玩家可以通过一些简单的设定来改变诸侯势力的思考和行动模式。同时这个模式还能使玩家制作一些特定的思考模式，类似于擅长火枪集团作战的铃木家专用AI，和拥有骑兵集团的武田家专用AI等。

届时，玩家设计的专用AI会被保存成一个独立的文件，方便玩家互相间的交流，也可以使用自己的AI与其他玩家一决高下。



蝮蛇窃国的开始



有真田信村帮助的北条家这次势力稍微上提

拥有全新武将和事件

本作追加收录了超过100名武将以及相关的历史事件，像是描写德川家康祖父松平清康遇刺事件的“守山崩塌”、描写今川家大乱的“花仓之乱”与描写齐藤道三一生的“蝮蛇窃国”等，发生在织田信长出生以前的日本战国时间，替战国时代增添了不少奇异色彩。

文字冒险

红月 少女与恶魔 Endless

优秀同人

游戏公司	发售日期	期待度
SION同人社	2010年12月12日	A

如果玩家对日本特有的音乐乐团有研究的话，那么肯定会知道活跃在同人圈子日本著名乐团SH（Sound Horizon）。本作就是SION社团集结了国内一批相当优秀的同人乐师和歌姬，以向前辈SH同人乐团致敬为名，希望能通过此作，推动中国的原创同人音乐的发展。

混沌的上世纪英国

本作以1888年的英国伦敦为大背景，讲述了一个人类与恶魔之间所发生的故事。以人类少女和恶魔之间发生的爱恨情仇为主线，叙述了1个世纪之前，西方混沌时代那些鲜为人知的事情。

整个游戏画风出众，在已经放出的CV表中看出，国内有名的同人画手和人设师都参与到这部游戏。可以说每个人都拿出了自己最好的状态投入到创作之中。偏向日式的画风，对于欧式游戏流行的今天，是一种不小的尝试，



名家云集的游戏音乐

在游戏音乐方面，我们同样看到了国内不少名家的身影，无论是早已成名的章鱼烧、山新还是最近广泛活跃在网络上的绯川陵彦、宇文子牙，都成为了这部游戏的角色配音。值得一提的是，这部游戏还将发售日文版本，并且日文版本的配音也有以上提到的人员来完成，这不得不说是一种全新的尝试，希望这部游戏能够在日本的市场打下自己的一片天空。


SION社的年度大作


偏日系画风的少女



我们不会只有古剑奇谭


少女与恶魔的故事



综合评分	9.5
画面	9
剧情	10
游戏性	10
系统	9.5
操作	9
适合人群	COD系列忠实玩家，FPS游戏爱好者
综合评价	本作体现了动视暴雪强大的板凳深度，在3/4制作人员跳槽的危难环境下，仅靠一批替补团队却制作出如此精彩的游戏神作，实在让人惊叹。

使命召唤7：黑色行动

强者自救，圣者渡人



大叔用这样的副标评语或许有些小同学看不太懂，什么叫强者自救，圣者渡人？成语本意的翻译我就不说了，强者代表美国动视（Activision），也就是本游戏的发行监制，他们在游戏开发遭遇极端困难的情况下，依然实现自救并成功按时推出了本作；圣者自然就是暴雪娱乐（Blizzard），在加入了家底殷实的动视之后，不仅没有安逸享乐，还积极将自己制作游戏精品的公司理念带入了动视，此二者合并后的成果就是与2010年11月9日正式发布——《使命召唤7：黑色行动》（以下简称COD7），这也是我们电攻除了《星际争霸2》外，本年度评分最高的一款游戏大作。

背景剧情 穿越式的悬疑剧

首先，热烈庆祝游戏从历代不变的反恐战争背景游戏转化为穿越悬疑剧情，这其实也是我之前一直期待的改变。游戏的剧情或许大家在之前的新作介绍中已经略知一二，详细的解析我们将会放在下期杂志中为大家呈现，这里要告诉大家的就是两个字：穿越！无论是剧情、武器或是背景，穿越的气氛非常之浓烈，以至于有时我都分不清这是哪个朝代的战争。但这并不影响游戏本身的品质，当你进入游戏后，你会发现每一个关卡都经过了精心的设计，不仅有真实背景做铺垫，而且场景人物都采用强烈的写实效果，完全秉承了动视一贯的风格。



有些高科技穿越的是不是太厉害了







写实的CIA机密文件



控制武装巡逻艇是一大新体验



驾驶黑鸟指引地面部队行动

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：Samtown 美编：小杰

战斗画面 强得惨绝人寰

游戏的战斗画面绝对是最大卖点。可能是我之前被EA出品的《荣誉勋章》现代战争新作雷倒的关系，而且又从新闻中得知COD7游戏开发团队集体跳槽的消息，所以很担心此次COD7的新作在画面和战斗的设计上步EA的后尘。可是，进入游戏后的战斗之火爆激烈程度，让我这一点点担心完全烟消云散。怎么说呢，要的就是这种头晕目眩，紧张窒息的刺激，临场感十足。还有一点就是在游戏的血腥程度上，官方明显加大了尺度，什么爆头、溅血、断手断脚、烈火灼烧等等，尤其是相关越南战争的几个关卡强得真是惨绝人寰，感觉游戏肯定要被列入18X不和谐标准了……


水下游泳居然能憋好久


国家领导人版L4D


最终胜利后的壮观景色


眼看战友被活活烧死


凝固汽油弹爆炸的威力让人震撼

僵尸模式 用彩蛋向L4D致敬

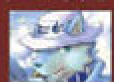
除了多人游戏模式，广受喜爱的僵尸模式也回来了。僵尸模式（Zombies）最早出现在《使命召唤：战争世界》里，作为主线剧情破关后所解开的额外游戏内容。看来Treyarch还是很清楚玩家们最喜欢什么，他们这次做的很不错，不但带回了经典模式还进行了进一步的扩展。在游戏中一共有三种纳粹僵尸模式，第一种是最传统的，你需要在一个老剧院中防守住一波接一波的僵尸攻击。第二种可以称为《求生之路》（L4D）的名人版，这4位主角就是约翰·肯尼迪、理查德·尼克松、菲德尔·卡斯特罗以及罗伯特·麦克纳马拉（游戏中的国家级领导人），玩家可以选出一个人来扮演，也可以邀请3位朋友一起联机作战。而最后一种僵尸模式更像是一个复活节彩蛋，谁的彩蛋？你玩了就知道！

铿锵三人评



肥龙 每玩一代就要换一次电脑

这是我最喜欢的FPS游戏，所以当它在欧美上市的第二天，我可耻地COPY了一份偷跑版，在公司的老爷机上试运行了一下，系统很不给面子的死机、黑屏。看来我的电脑配置已经沦落到全世界垫底的水准了。回到家里安装了一下，惊喜的发现能运行，可惜画面很多锯齿。开头场景COS《电锯惊魂》的痕迹非常明显，一个装逼的声音和一个莫名其妙的失忆大兵引导我们进入一个未知国度：古巴……第一关在剧烈的晃动和画面跳帧中进行，我不知道是电脑的原因还是游戏的原因，游戏让我很不适应，不管心理上还是生理上。幸运的是还没等我找到解决办法的时候电脑就死机了。徒劳地等待、折腾了几分钟，电脑依旧是黑屏无反应，我不禁掩面陷入沉思，是我OUT了，还是我的电脑OUT了？



太狼 再次强调比《荣誉勋章》好玩

本代不愧是使命召唤系列的正统续作，无论是画面还是游戏性方面都比之前EA的《荣誉勋章2010》好上不少，单机剧情很好的把握了游戏的节奏感，不像其他游戏是边跑边打。在节奏上做得张弛有度，这是很多同类作品可以借鉴的地方。并且游戏将玩家操作部分和过场动画很紧密地结合在一起，很容易沉溺于紧张的关卡之中，很多时候甚至会忘记是自己操作的还是游戏预设的过场剧情。本作稍有不足的还是在细节部分，屏幕上很少有提示一定要跟紧AI队员，我好几次在跟丢AI后，卡在关卡，不得不选择重新开始玩这一关。当然这些问题是可以理解的，动视没有EA那么有钱可以把退役的特种士兵招募过来参与游戏制作。



SKY 吐啊吐啊的还真不习惯

不知道是COD7做得太过逼真，还是自己的脑水已经极度不平衡，还没有玩够10分钟就已经头晕目眩、恶心想吐、全身冒冷汗，这和晕车的症状是一样一样的，游戏中的高频率的镜头抖动和无时无刻都在转换的视角画面（PS：靠，现在就单纯的想像就有点想吐），难道要我每玩一次都吃一颗晕车药吗？真的，看来我已经丧失了玩FPS的能力，别了《荣誉勋章》、别了《使命召唤》、别了《战争机器》、别了所有的FPS。

下期预告 不容错过！

强打攻略 42台窃听器全收集
游边戏外 剧情背景全解析
心得补遗 实用枪支一览



简单就是爽快 复仇者的厮杀 SHANK闪克

综合评分	9
画　面	9
音　乐	9
系　统	8
操作感	8
爽快度	10

简单加暴力才能让人热血沸腾。

漫画风格的横版过关游戏，闪克在地下犯罪团伙中杀出一条血路，向让他的生活分崩离析的罪魁祸首复仇。游戏剧情由《战神3》的编剧执笔，而它卡通式的血腥风格，让暴力美学在横版游戏中也散发出别具一格的魅力。

本作某猫在上次E3的专题上就曾经提到过，而在出来后自然是第一时间试玩，老实说我倒是没有想到一个横版游戏可以将暴力美学发挥的如此淋漓尽致，而在360手柄的助益下打斗的刺激和爽快度更是让人欲罢不能，加上现在游戏少见的一机双人模式，某猫现在已经到了每天中午和杰哥一起都要过上一关的程度……如果说《战神》是如今3D动作游戏的巅峰，那么《闪克》无疑就是现在2D动作的王者。

操作指南

在初上的时候会觉得这个游戏的攻击手段很有限，而且游戏也不存在什么“搓招”的事情。但其实不然，在熟悉游戏的系统后会发觉其实游戏的攻击手段相当多样化，而且使用起来十分简洁相当符合游戏的特点，不久之后就让你欲罢不能了，特别是在双人模式中可以有着称得上无数的配合手段。

1.小刀

游戏的基本武器，泛用性十分广基本上可以面对任何情况，而攻击杂兵的时候可以一直连击将其连到残废。



2.重型武器(电锯、双刀、武士刀、链条拳套)

游戏一开始只有电锯可以使用，随着单人剧情会不断的解锁。不过用下来还是电锯的感觉最为爽快，这主要是因为手柄的震动性，而且配合小刀可以造成很实用的连段。其他的武器，武士刀的威力和范围相当不错，而链条拳套则有不错的特殊攻击，下面会提到。

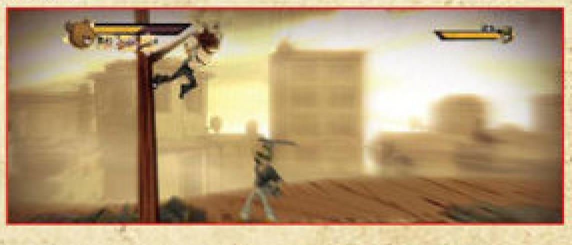
3.枪械(双枪、霰弹枪、乌兹)

虽然游戏配备了不错的枪械，不过毕竟是打斗为主的游戏，不管是敌人还是我方，使用枪械时的威力都比较一般。不过霰弹枪确相当推荐，范围攻击而且威力极大，在攻击的同时按住方向键前，便会打出连续四连击的枪械攻击，就算是重型敌人也会受到极大的伤害。其他的武器，手枪主要是定点攻击和打楼上的敌人，而乌兹这是用来耍帅用的。



4.闪克攻击

人物高高跃起，然后骑在杂兵的头上，这个时候你可以选择小刀以及重型武器展开一系列的打击，通常来说一套下来杂兵就玩玩了。特别是使用重型武器攻击的时候，如果手柄有震动，那可是相当的爽快。而另一方面这也是打BOSS时的重要手段，在达成一些情况的时候你要使用这招抓住BOSS进行特殊攻击以达到大伤害。



5.擒拿

这招虽然叫这个名字不过会随着手中重型武器的区别变化出不同的攻击，只有使用电锯和链条手套的时候是擒拿攻击，这个抓住敌人后和闪克攻击类似可以进行一系列的连段，然后终结掉。同时擒拿也是另一个打BOSS的手段，某些BOSS的会要求你使用这一招而非“闪克攻击”来使用特殊攻击。



6.格挡

基本上这一招就可以阻挡许多攻击，无论是子弹还是手雷，不过有时候某些攻击是挡不住的，特别是BOSS的大招。

7.手雷

类似其他游戏里的保险，主要用来攻击大量杂兵以及重型敌人，而在BOSS战的时候效果极低。



教你一招

无敌回避

游戏中可以发出无敌回避的方法有两种：一种是按照“先前后下”的顺序输入方向，这样人物会有一个前滚翻的动作。可不要小看这个前滚翻，在做这个动作的时候你是无敌的，而且距离很长足够应付大部分的状态。而另一种是按住“格挡”键的时候再按方向键，这样

编辑：贪睡猫　美编：小米

人物会做出一个突进的动作，和翻滚一样这个动作也是无敌的。虽然距离近了一点，但是贵在输入简单，不容易犯错。



攻击的无敌时间

虽然游戏中及时抓住杂兵也会被其他人打断，使得杂兵人数多的时候攻击变得困难。其实抓住或者骑在杂兵身上的时候使用某些重型武器攻击就可以获得在攻击时间内的无敌保护，并造成极大伤害。善于利用这一点甚至可以用来轻松躲过某些敌人的冲撞攻击。



BOSS战

闪克的BOSS战相当独特，不同于虐杀杂兵时的无双模式，全部都是要依靠技巧取胜了。并不单单是躲过BOSS攻击后慢慢的用小刀一点一点消减BOSS的血量，而是在熟知其行动模式后打出特殊攻击。在这里就介绍几位在单机模式中比较难对付的BOSS以及双人模式中的战斗，不得不说这次的双人战相当有趣，全部都是要依靠两人的熟练配合完成，相当有成就感。

单人模式 较难BOSS技巧

THE BUTCHER

需要先攻击挂着的屠宰猪，让猪掉下来一些，这样BOSS的铁钩便会勾在猪肉上，这这时你上前使用闪克攻击即可。





▲ 这里需要先将猪肉用枪射下来，之后就好办了。

A GOOD FIGHT

适度很快比较难办的女性BOSS，虽然依然可以硬砍杀死，不过这样就失去此游戏的乐趣了。这个BOSS的要点就是在其全身闪光向前突进攻击的时候会出现格挡提示，这时按住格挡键，防住一下攻击然后马上连按小刀攻击键施予一套反击。





速度很快，不过其实按照三段不变的模式攻击，看准哪一下可格挡攻击迎上去。

UNJUST STEWARD

比较让人厌烦BOSS不仅是其攻击手段，就连脸的样子也比较让人难以接受。这里的打法是将其打进火中，然后立刻擒抱住，注意这里的闪克攻击是没有效果的。而将其打入火中的方法是在他靠近火堆时攻击2、3下之后立即格挡其攻击，在马上反击2、3下就可以推入火坑。

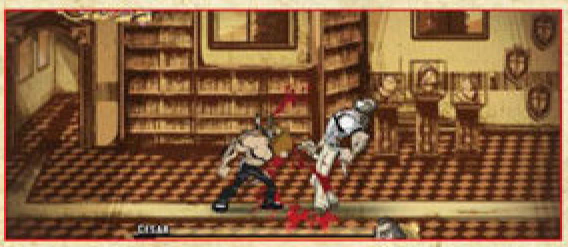




关键是攻击几次后马上格挡再攻击，熟练后完全不用费血。

THE FINAL FIGHT

最终的BOSS，虽然战斗会分为三个阶段，但是基本的打法是不变的。那就是在与其对峙的时候会出现出现格挡图标，这个时候立即格挡住此次攻击的同时，马上使用连按小刀攻击键，会打出一套反击。不过要注意第二阶段的时候BOSS会有一套无法格挡的攻击，伤害很大，不过攻击时全身会发光，注意躲避就好。





▲ 最终BOSS要求的动作反应速度相当快，不过你可以得到三次血瓶补给。

双人模式 BOSS战解析

STILL ALIVE

让两个BOSS互相对撞，然后分别使用闪克攻击或者擒抱就可以。



HARD LESSON

扔铁桶的时候到第三个铁桶会停顿一下，在未扔出来之前将其击暴，然后马上使用擒抱攻击爬上BOSS头上，按住方向键将其撞到旁边的墙壁上。

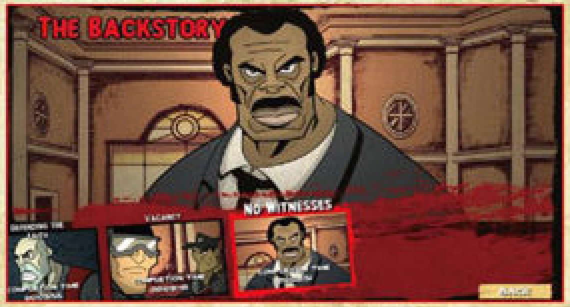
DEFENDING THE FAITH

在远离BOSS时他会飞快的向你冲锋过来，在和BOSS碰面的时候会出现格挡标志，这时按格挡键的时机一定要准确，成功后会自动反击。然后两人都会弹开，另一位玩家则立即使用闪克攻击或者擒拿攻击BOSS。



NO WITNESSES

这个BOSS反而变得简单了，只要躲闪几次攻击后BOSS会做出一个踏地的攻击，只要躲开便可以立即使用擒抱攻击上去打出特殊攻击，两个人都要顺序上去，中间间隔比较短。





DeathSpank
——戴斯班克



综合评分	8.7
画面	9
音效	8
系统	8
操作感	9.5
流畅度	9

各方面都很优秀的小品游戏，娱乐性暗黑

用恶搞来拯救暗黑

本次要带给大家的是非常有趣的动作游戏，虽然属于小品游戏，但是实际体验过后才能发现它的魅力所在，全3D的剪纸式模块搭配上立体式的地图配置，幽默风趣的人物对话以及任务目标，拥有多种搭配法的武器系统，有种让人欲罢不能想要一直玩下去的冲动，虽然主角是个看似坏蛋的痞子，但任务过程中可以了解他是个面恶心善的大好人，接下来就来介绍从开场到结尾都在恶搞的欢乐游戏内容。

每次想去什么地方的时候都会进到厕所里 ——操作界面



E.宝箱，游戏中散布了许多宝箱，有的需要钥匙才能开启，强力装备的来源。

F.木桶，游戏中有许多许多木桶，击破后可以拾取金钱或补品，后期会有陷阱木桶。

G.主角，主角戴斯班克，有多变的纸娃娃系统，更有多达20套的套装可以穿戴。

H.怪物，怪物头上显示血量以及等级，按照难度有灰色、绿色、橘色以及红色之分。

I.厕所，这是游戏中主要的存档以及传送点，每次传送后会看到主角拉一下裤子。

老是受伤害我身材苗条不起来 ——系统介绍



J.补品，游戏中你不会自动回血，需要吃食物。从最低等到最高等，皆是每秒回复多少血量，鸡腿、汉堡、甚至独角兽便便都可以补血。

K.法术符文，能施放许多种类的法术，法术等级决定伤害，种类有陨石术、召唤骷髅、召唤黑洞以及魔法护盾等等。

L.装备栏，总共有20套套装，每个等级各一套，除了增加血量，有的还会增加抗性。

M.戒指栏，主要用来增加抗性，用以抵挡各类法术的攻击

N.属性栏，记录了主角的各项属性，血量、近战伤害、远程伤害、速度、盾牌格挡时间、抗性以及金钱。

O.武器栏，分1跟2栏，左边是鼠标左键，右边是鼠标右键，游戏中有快捷键可以快速切换字段。

P.特殊武器，有6种特殊武器，依照等级的高低决定伤害，能量集满才可发动。

Q.属性与其他武器，游戏中还有其他的武器，比方说十字弓、弩、小鸡发射器和任务制作的搞笑武器"要你命3000"，小鸡发射器可以发射搞笑用的5只鸡帮忙打怪，弓和弩装备上属性箭后即可使用远程属性攻击，近战属性武器方面有4种。

R.药水，游戏内有许多可以让你增强的药水，药水瓶越大，效果越好，总类有补血、爆击、跑速、防御、各类抗性、隐形还有让主角缩小的搞笑药水。

S.回收桶，游戏中很重要的东西，当你有道具不要了，丢掉又浪费，可以把道具拖到上面即可换取现金。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



T.任务道具栏 任务相关道具都放在这，有的物品有线索，只需要左键点两下就会出现在左边的书里方便你查阅，还有一些钥匙或卖钱的垃圾等等。

U.武器符文 随着主线以及支线的发展，玩家会拿到共9种武器符文，使用方法为装备上特定的属性武器和特殊武器，能量满时同时按住鼠标左右键即可发动，详细搭配方式如下：

1.火焰武器加顺劈斩斧=使出火焰顺劈斩并攻击大范围的敌人。

2.火焰武器加炫风弯刀=使出火焰炫风斩并将弯刀射出攻击远方敌人。

3.冰霜武器加炫风弯刀=使出冰霜炫风斩并将周围的敌人冻结。

4.冰霜武器加击退手锤=即死。(应该是一击必杀吧？因为没有敌人活下来让我看效果)

5.不死武器加晕眩钢锤=将范围内的敌人缩小。

6.不死武器加定身重锤=将单一敌人变成一只鸡。

7.不死武器加顺劈斩斧=将范围内的敌人灵魂吸出。

8.自然武器加闪电魔杖=更大范围的连锁闪电。(小洞穴怪物多时超好用)

9.自然武器加定身重锤=将单一敌人定身在原地，并在一段时间后将敌人以水柱冲往空中。

一直以为那饼干是给我吃的

——任务系统



任务栏 游戏内共分有主线以及支线任务，任务栏一开始看不懂属正常现象，其实连在这都有恶搞，让我来详细介绍。

V主线任务栏，名字叫做"我需要去做的重要事情"，这个还可以接受。

W.浏览任务，任务名称以及"详细"的任务解说，为何说"详细"呢?下面会告诉你。

X.支线任务栏，名字竟然叫做"我需要去做但是不重要的事情"，怎么会有任务不重要的呢。

Y.已完成任务，名字比较普通，就是"我完成的事"。

Z.幸运饼干，对初次游戏的玩家来说是非常重要的东西，来解说上面说的"详细"，任务提示说的很详细，但是都是跟你说"某一栋房子"，"某一个区块"甚至只跟你说"他要一根棒棒糖"且地图上不会有任何的标记，这时候就需要幸运饼干，通常一个任务都会有3个提示机会，每一个提示机会需要消耗一个幸运饼干，提示的范围会随着数量增加，通常使用3个饼干的提示是非常明显的。

这样的诀窍其他地方没有吧



人物卡片——每升一级皆需要你从3张卡片中挑一张，6张卡片有20种组合且各自的附加属性，到最后的最大能力值都是一样的，附加的能力有加速、减少装备需求等级、盾牌格档时间、近战伤害、远程伤害以及增加拾取金钱。建议初期优先选择加速、装备需求以及金钱，可以减少跑图时间，以及足够的金钱提早购买强力装备来使用。



盾牌格档——游戏中的保命技能，当按住格档键时可以减少伤害，但主角周围的蓝圈消失时取消格档动作，当你要从怪物群中逃脱时，可以按住格档来弹开敌人。



完美格档——当要被攻击到的瞬间按下格档，即可减免伤害，并且让能量瞬间回满，这是非常实用且必用的技能，一定要学会如何使用。

总有那些一说话就让我们胃痛的人

——恶搞死人不偿命的对话



戴斯班克竟然向头牛打招呼，还打算问牠今天感觉如何?问牠有何哲学或世界观，甚至如何当个四条腿的战士，虽然牛只会哞哞叫，但戴斯班克自己还对话的很开心，诸如此类的对话在游戏中很常见且都有完整的语音，可以让你会心一笑。



戴斯班克拼死拼活打败了恶魔，准备要拯救孤儿出来，孤儿却要一根棒棒糖，这还不打紧，买了棒棒糖后她还要一支手机？问她为何需要一支手机，没想到孤儿竟然不屑的回答说她要更新部落格！

恶搞尚未结束

——敬请期待资料片



其实以上这个二战的恶搞是为了之后的资料片铺路，由于游戏是从家机移植，家机上早已出了新的资料片。所以虽然PC版目前没有消息，但相信不久的将来一定会再次看到戴斯班克用他的恶搞功力来拯救世界。



Cities XL 2011

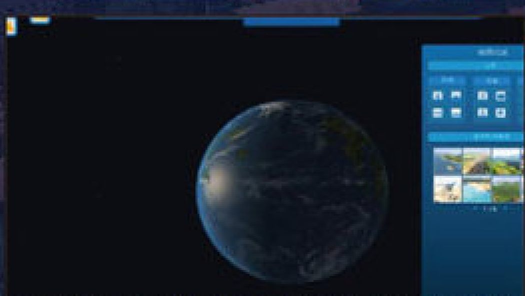
圈块地皮过把市长瘾

综合评分	7.5
画面	8
音效	8.5
系统	6.5
操作	7
游戏性	8

综合评价 游戏中各环节设定还算成功，稍有瑕疵。系统优化方面有一定问题。

对酷爱模拟游戏的朋友们来说，由法国Monte Cristo开发的《特大城市（Cities XL）》是不容错过的一个系列。从过去的反响来看，《特大城市》的呼声并不亚于大名鼎鼎的《模拟城市》系列。现在，最新版的《特大城市2011》已经问世，对于初次接触这类游戏的玩家而言，体验一回当市长的感觉一定非常特别。

地图创建



地图选择画面中的星球并不是完全按照地球设定的。

进入游戏后，首先要选择城市地图。《特大城市2011》提供了几种地图选择方式，你既可以直接点击画面正中的星球，从中挑选用以建造城市的地块，也能借助画面右侧的地图过滤器来加以选择。

游戏较为有趣的一点，正体现在地图难度的设定上。《特大城市2011》中的各张地图均有其特点所在，以地形为例，游戏中的地图有沙漠、雪地、岛屿和海滨这四类地形，不同类型的地图各有不同比例的平坦地面（虽然这代游戏的大部分建筑对地面平坦度的要求并不高，但有些建筑是必须建造在平地上的。），地形同时也影响到城市最初的运输能力。而除了地形、地貌不同之外，各张地图拥有的资源种类和比例也有差异。是的，地图的难易度完全取决于地图是否存在资源缺口、道路交通这两大方面。

在输入城市名，确定建立城市前，别忘了看清地图的资源特点。



这里顺便对初次接触该作的新手提个醒，尽管环岛地图风景秀美，但是资源缺口大、运输能力不足（甚至没有外连通路）会为城市的后继发展带来一系列难题，绝对不适合用来建造你的第一座城市。

Tips《特大城市2011》中的地图资源共有石油、农田、水资源和度假资源四类。你只能在这类地图上的资源区域建造相应的建筑。

挑选好用以创建城市的地图后，下一步还要选择城市的道路系统。游戏中共有四类道路系统，包括：美式道路系统、英式道路系统、法式道路系统和德式道路系统，不同的道路体系提供的公路类型（最大车流量）略有差异，但总体差别并不算大。

城市规划建设

完成地图的选择、创建后，就能进入实际建造步骤，一边建设城市一边观赏你的杰作了。

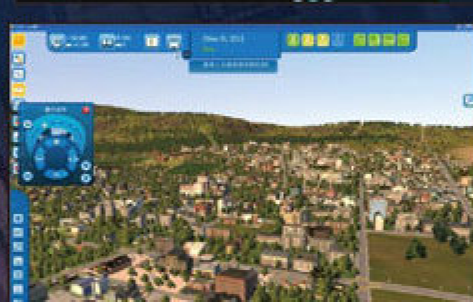
游戏画面、视角

在游戏视角方面，《特大城市2011》提供了多种视角模式，你既可以从高空俯瞰地图风貌，通过鼠标和键盘缩放、旋转画面，也能在视角菜单中进行平视视角和游戏视角的切换以及昼夜时间的设定。

总的来说，这一作在画面表现方面下了不少工夫。如果你的电脑配置够硬，可以在高画质设置下清楚地看到城市建筑的不少细节，诸如建筑物上的空调外机、屋外的垃圾桶等等。当然，也有人指出游戏里的车辆、行人贴图太糙太卡通，不过既然该作是以“城市”为主题，这一丝缺憾还是可以被容忍的。话又说回来，这款游戏在系统优化方面仍有不足之处，游戏运行时间一长就会因为占用过多的系统资源，导致游戏运行缓慢或暂时失去响应，唯一的解决方法，就是重启游戏。

在视角菜单中可以进行一系列视角切换操作。







平视视角下，正午和傍晚的城市风貌。

编辑：小P羊　　美编：节早


在游戏中出现的行人其实还有不少有趣的动作

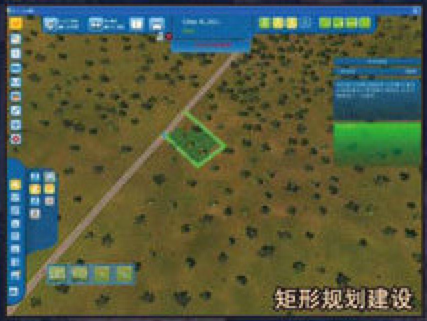
地块规划建造

不同于《模拟城市》系列，《特大城市2011》的前期规划非常重要。这些规划包括道路规划、区域规划等方面。

首先是道路规划，由于游戏中的小马路不能随心所欲地升级到车流量更大的高级马路（不过可以改为单向道），前期不设置主干道，胡乱建设一气，最后势必导致城市交通拥堵不堪。而在区域规划方面，则要充分考虑各类建筑的摆放位置，比如，将对货运要求较高的仓库和商务酒店安排在外连主干道上，避免在居民区和旅游资源附近设置重工厂和垃圾处理站等等。不过最终，你还是需要手动建造一番才能弄明白这里面的条条规则。

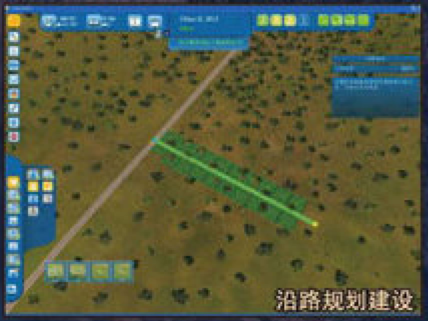

在资金允许的情况下，要多建外连线路才能提高货运资源。

说到这里就要提到游戏地块的建造了。在《特大城市2011》中，提供了四种区域规划，包括矩形规划、不规则规划、单栋规划以及沿路规划区域。除了单栋不附带马路外，其他三类建筑区域均是小马路（最大车流量为20）连着建筑群。表面上看，采用矩形规划和沿路规划的方式可以建造出极为整齐划一的建筑群落，然而道路流量不足却是不容忽视的败笔。正因为如此，精通该作的高玩都不推荐使用矩形规划和沿路规划来摆放建筑。事实上，在布局合理的干道之间，利用不规则和单栋规划摆放建筑才是比较科学的做法。如果你贪图方便，建造了整排矩形建筑群落，事后必然导致城市交通瘫痪。


矩形规划建设


不规则规划建设


单栋规划建设


沿路规划建设

倾听城市的呼声


游戏成就画面

综上，相信即便没有玩过这作的朋友也能大致了解游戏的基本玩法了。不过这并非《特大城市2011》的全部内容，游戏的乐趣也不仅仅只是扩张人口，解锁更多的建筑，然后继续依次摆放这么简单而已。随着城市人口的扩张，城市的资源缺口问题会日益严重，人们对生活品质的要求也会日益提高（购物、娱乐、卫生、教育、治安等要求一个连着一个），想放手建造一堆公益设施，又因为巨大的维护费导致财政赤字……摆在玩家面前的将有一大堆棘手问题。而倾听城市的呼声，不断化解城市危机，便是市长的任务所在。

在这一点，《特大城市2011》提供了多种工具条，方便你监测、探究企业经营不利、市民抱怨连连的症结所在。例如，你可以通过画面右侧的工具条，从人口、满意度、经济、环境、资源以及交通这六大方面，查看城市中爆发问题的区域（问题严重的区域会以红色显示）；可以借助画面上方的工具条，进入预算面板调整税收，并根据人口、资源和公共交通面板反应的问题调整建设规划；也可以手动点击每个建筑去了解这栋建筑的状况。


在预算面板中不仅能调节税收还能看到收入、支出细项

城市交易

不过找到城市发展中的问题只是第一步，解决问题才是正题。事实上，除非你刻意挑选那些低难度的地图，否则不管如何努力，你的城市里必然会涌现一个或多个无解的难题，例如，居民们吵着油价太高，你的地图上却没有一块油田。当面临这类问题的时候，就必须和其他城市进行交易了。

对于《特大城市2011》网络版的玩家而言，和多个玩家城市进行资源交易是家常便饭，但对单机玩家而言，能够进行交易的对象就只剩下Omnicorp这一家黑心公司了（如果你耐心好、硬盘大的话，也可以多玩几个城市内部交易）。游戏中可供交易的内容包括现金、垃圾处理、石油、电力、度假资源等15个项目，前提是你的城市有够多的流动资金，不然就只能卖不能买。


游戏交易画面

和Omnicorp进行交易的时候，通常一笔最小的买卖都要消耗掉近100的资金（1笔资金相当于100流动资金），如果你的城市正因问题而面临财政赤字的情况，就休想买到你想要的资源。

总体而言，该作的各方面设定还算成功。游戏中环环相扣的产业链，城市发展过程中衍生出的环境、资源等一系列问题，都让这款游戏颇具挑战（如果不想办法解决城市中出现的问题，即便利用游戏内的作弊功能疯狂作弊也无济于事）。不过对于玩惯《模拟城市》系列的玩家而言，缺少突发事件可能会让你感到该作不够刺激（怎么说呢，《特大城市》和《模拟城市》毕竟是两类游戏，侧重点完全不同）。



哥特王朝4：阿卡尼亚

哥特已死，焉知非福？

综合评分	8.5
画 面	9
剧 情	7
操 作	8
系 统	8.5
游戏性	8
适合人群	喜欢美式角色扮演游戏的玩家
综合评价	虽然完全摒弃了哥特系列的传统模式，但依旧不失为一款上手简单、操作爽快、剧情丰满的经典RPG游戏。

可以这么说，在我们杂志里凡是被阿汤叔所关注的游戏，十有八九都是值得玩家去体验的好游戏。当然这里面也包括一些曾经辉煌，现已逐渐步入落寞的游戏类型，比如本期大叔要带给大家的这款《哥特王朝4：阿卡尼亚》，属于最纯正的美式RPG游戏。美式RPG游戏的最大特点就是游戏的高度自由性，除了可以随意打造充满个性的游戏角色和职业外，在一个庞大的虚拟世界里，玩家的任何想法和要求都可以被满足。比如你可以到达地图的各个角落，可以与任何一个NPC互动，每一次不同的对话都会带来不同的游戏剧情和结果等。总之这是欧美玩家曾经钟爱的游戏方式，当然它也以其特有的专业性和复杂性，另众多菜鸟级玩家望而却步。

不过近些年来，这种情况有了很大改变，随着越来越多新玩家进入到游戏的世界，游戏厂商们不得不在既有用户和数量庞大的新用户之间做出选择，很显然他们选择了后者，从《神界2》到《辐射3》再到如今的“哥特4”美式RPG的特色早已物是人非，取代它们的是被设计成越来越简单的传统RPG模式，这样的改变是否能够获得新老玩家的共同认可呢？就先让我们来了解一下游戏的各个方面吧。

无鼠界面

背熟快捷键，操作无障碍

前	W 键
后	S 键
左	A 键
右	D 键
跳	空格键
潜行	Ctrl键
攻击	鼠标左键
格挡	鼠标右键（按住）
翻滚	方向键（按住）+ 鼠标右键
制作手艺	C 键
装备背包	I 键
属性技能	K 键
任务奖励	L 键
执行、对话	E键


城堡上眺望美丽的海滩风景

在游戏操作这点上，开发者还是秉承了美式的风格，也就是进入游戏画面后，你是看不到鼠标指针的，鼠标的移动是操控你视线的方向，而所有操作键、功能键、菜单键都需要通过键盘上的按键来完成，所以，进入游戏前首先你要先记下游戏的多种快捷键，特别是菜单键，这样当你遇到升级技能，查看任务，制作道具等需求的时候才不会手忙脚乱。同时，游戏的界面也被分为战斗和非战斗两种，非战斗界面是美式RPG的半身追背视角，这也是为了照顾到老玩家们的感情，毕竟从《魔法门》《上古卷轴》开始，他们都是追背惯了的……当你按鼠标左键进入攻击模式时，界面则会自动切换成ARPG的模式，这时候场景会放大，角色缩小到全身状态，这样砍杀时候的连续性和快感才能完全表现出来。总之，整个操作界面非常简单，易于上手，并不让人觉得反感。


树木丛林的光影效果很不错

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：阿汤叔　　美编：小米

地图探索
喜爱自由的最大乐趣

说实话，本次的4代游戏在自由度上确实保守了许多，这一点有不少环节就体现在玩家对游戏地图和世界的探索之中。其实就在“哥特3”的游戏中，玩家还能通过爬山、游泳、跳跃等多种形式来探索地图的每一个角落。同时，玩家也能选择与地图上任何一个NPC角色的关系，敌对还是友好，全看你采取的方式。而本代游戏中把这些不确定因素都取消了。虽然地图依旧还是很大，分为地表和地下城两块，但有很多地方不能去就是不能去，这样中规中矩的设定肯定是要受到老玩家们的批判。还好搜房间、开锁翻箱子的系统还是保留了下来，至少让我到一个城镇据点不会显得那么无所事事。


现在地图是分区域读取的了


远处燃烧的城市无法到达，难道是隐藏剧情?



特定的NPC会交给你特定的任务道具

剧情集中
不再为多线任务而烦恼

剧情和任务是4代游戏变化最大的要素。老玩家们所谓的“哥特已死”就是死在这项环节。我们都知道传统的美式RPG，是以强大的多线任务和自由的剧情结局而著名，比如《无冬之夜》《博得之门》等游戏，分布在每个城镇的大量支线任务围绕着一条或几条主线任务，总会让你有任务做也做不完的感觉。而主线任务也会因为角色与任务NPC对话的不同或改变最终的结局。可本代哥特的剧情任务集中为了一条线，且无论你怎么对话都会回到这条线上，没有任何多重结局（记得3代还有三个结局）。支线任务也减少了很多，奖励的都是经验，做不做关系不大，反倒是物品收集的系列任务所给出的奖励要好很多，即便需要满地图去收集几十个道具，玩家也乐此不疲（详细收集攻略将在后文中刊登）。总之，开发者把任务系统做到了最简练，原本需要十天半个月来完成的东西，现在一两天甚至十几小时就能搞定了。

属性选择
三大职业写实性定位

本代游戏在职业定位上还是延续了哥特系列的老传统——没有固定职业可选择，角色全靠升级属性点的分配来决定你的职业。游戏将无名英雄的各项战斗技能整合成简单明了的技能树，分为八大项目：毅力/纪律/活力/精准/手法/热诚/沉着/优势。消费角色升级获得技能点数后，就能一步步提升主角能力，解锁各项技能。看上去很灵活，但最终还是离不开三大定位：战士、弓手和法师（详细技能属性介绍请看后文攻略）。这里要吐槽的是游戏里没有类似洗点药水这样的道具，角色最高也只能到30级，无法点满全部的技能属性。也就是说，三大职业走向只能选其一，如果想要换个职业，对不起，只有练新角色重玩游戏了……（难不成要我使用修改器？）对于大叔来说，更难以忍受的是游戏居然还不能选性别！玩来玩去就是一老爷儿们，太不给力啦！

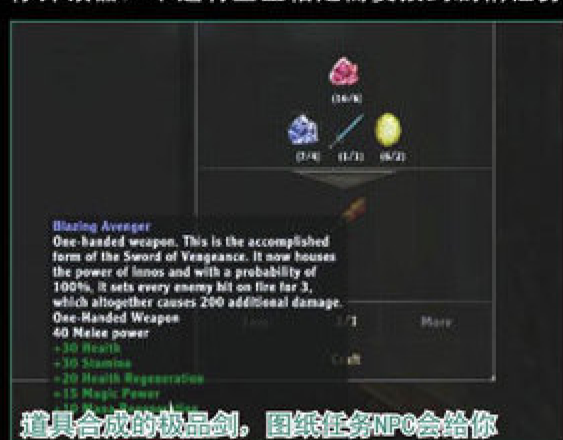

多多使用符文，增加攻击属性

专家点评　胚胎
为了西瓜，丢掉芝麻

最后，大叔还是邀请了我们杂志的一位美式RPG专家级作者——小胚胎MM，请她从一个哥特信徒的角度来为我们评价一下这款新作品吧！

本作相比历代，确实不能称之为哥特系列（自由度幽默度）。但可以称得上是一款优秀的RPG。画面的绚丽自然不错，战斗系统也很喜欢，如果你是一个从未玩过哥特的新手，那保准你爱上它。不过本人还是要提出一些细节上的意见：装备，魔法可以不多，但要精细，有存在的意义。而本作中装备种类很多，可除了任务奖励的其他都是卖店换钱，毫无用处。而技能魔法所体现的作用也不大（特别是战士），还不如一把武器的特殊效果。花了不到两天通关游戏，总体感觉由于换了制作组，跟前三代完全不是一个风格，自由度没了。剧情方面倒是还算合格，在3代里主角已经把正邪神赶出人界，剧情上没什么伏笔了，4代能弄出这么一个剧情不容易了。喜新不厌旧，要真正做到这点还真有点难度哈！以下是我整理的哥特3代和4代的十点大不同，我总觉得哥特最经典的还是3代啊！

1. 人物不能shift跑了，只能靠符文提速15秒左右。这点比较恶劣。
2. 不幸的是，这代不能随意杀NPC，屠城是不不可能了，成就感瞬间降低很多。
3. 铸造、药水、烹饪等合并为手艺（Craft），按c键就行，不需要炼金台或火堆啥了，话说那游戏里的炼金台、伐木台都是摆设……
4. 天气会随时变化，特别是黑夜+雨天野外能见度很低。不适合作战，这点写实性还是很强。
5. 法师明显强于战士，这代魔法攻击不高，但附加属性效果很强大，回魔高了法师很无敌。
6. 游戏取消了偷窃系统，改成了无聊简单的开锁系统，当你来到城堡，牢里的deigo会给你开锁器，不过有些宝箱是需要接到剧情任务的钥匙后才能开的。
7. NPC现在会挡路了，有些地方你没完成主线任务，他不给你去。地图不再是无缝连接，而是需要区域读取了，难道制作偷懒了？
8. 4代游戏的传送门系统很诡异，总共才10个左右的传送门，却只支持本地区两点传送，没3代的传送石方便。
9. 自动回血和回魔的装备不再那么稀有，红蓝药的作用没这么大了，嗑药没CD……这个太逆天了。
10. 练弓箭手最BT，选的游戏难度越高，弓的准心就会晃动得越厉害，貌似这与你精准点数的关系还不大……



道具合成的极品剑，图纸任务NPC会给你


开锁小游戏，锁孔对准才能开哦



哥特王朝4：阿卡尼亚

难点攻略指导

看完极速体验后，大家肯定迫不及待地想玩游戏了吧，其实除了困难模式外，想要完成游戏剧情是非常简单的，根本不需要什么攻略。而让人最头痛的，就要数游戏中的那几个道具收集任务啦，道具分布在世界地图的各个角落，没有指导的话，你根本别想收全！这些任务不去做又不行，因为送的都是极品装备和卷轴。为此，大叔我特地前往国外粉丝论坛搜来了最专业、最清晰的标点地图提供给大家，再加上关于职业配点和Boss战心得等等，合成以下难点攻略，希望能给予大家更多游戏中的乐趣。

职业、技能、属性点

前文中已经说了，游戏并没有职业划分，而是按照角色的八大属性来逐步划分职业，进行角色成长。游戏里每升一级就会增加5点体力、5点耐力和5点魔法值，外加3点学习点数，这些学习点数可以加载在你的技能属性栏里，三大职业（战士、弓箭手、法师）分别对应着属性栏里的八大属性项目（毅力、纪律、活力、精准、手法、热诚、沉着、优势）。点满所有属性和技能需要200点数，70级就能学满，但不幸的是，游戏角色最高才能升到30级，所以你只能选择你想要的职业来点。升级获得技能点数后，就能提升角色能力，解锁各项技能。如果你选择战士，那属性点就要主修毅力和活力，点满以后可适当加“手法”，其他的属性与你无关；弓箭手主修精准和手法，适当增加活力；而法师则比较特殊，热诚、沉着、优势分别主管火焰、冰冻和闪电三系魔法，虽说你升到顶级可以把这三项都点满，但我建议你主修其中1-2个就可以了，剩余点数可以加一些血和魔法，毕竟法术太多也用不到，可血太少被怪秒了可不是闹着玩的。下面我为大家列出各个属性的详细介绍，大家可以配合着图片来对比了解一下。

PS：除了属性栏激活技能外，你还能获得符文来增加使用技能，符文从商店、任务奖励和野外开箱等方式获得。比如快速奔跑、时间流逝、强化攻击等符文都是很实用的。

属性技能表

毅力（mettle）

在近身战斗中造成更多的伤害、加快耐力恢复速度。属性点每+1点，近战能力+1%，耐力恢复速度+1%。

相关技能	需要等级	介绍
冲刺攻击	1级	冲刺攻击相对普通攻击能攻击到更远的距离。
强力攻击	5级	长按攻击键（鼠标左键）进行蓄力，你的攻击将会对敌人。造成额外的伤害并冲开敌人的阻挡，需要消耗15耐力。

纪律（Discipline）

强化体力与近战威力，强化后可解锁多种技能。属性点每+1点，近战能力+1%，生命力增加+1%。

相关技能	需要等级	介绍
怒击	1级	愤怒的重击，造成大量伤害。
回旋斩	4级	在攻击单一目标的同时，可以对周围数个目标造成伤害
狂风攻击	7级	以迅雷不及掩耳之势攻击对手，造成致命伤害。
强风之雨	10级	狂风攻击后，还能对目标造成持续伤害6秒。
冰雹冲击	13级	增加攻击连段数。



TIPS 战士的技能学完后，没有图标和按键，完全是靠鼠标+方向键点出来的。

活力（vigour）		
承受更多的伤害和增加耐力最大值，属性点每+1点，体力最大值+1%，耐力最大值+1%。		
相关技能	需要等级	介绍
沉重一击	3级	当被敌人阻挡时可按近身攻击键用盾牌或剑柄对敌人进行重击，可在短时间内使敌人失去行动能力，需消耗15耐力值。

精准（precision）		
增加远程攻击能力和增加魔法上限，属性点每+1点，魔法最大值+1%，远程攻击能力+1%。		
相关技能	需要等级	介绍
稳定之手	1级	用弓箭瞄准敌人时会准星更加准确。
鹰眼	4级	用弓箭瞄准时视野会变得更近。
致命精准	8级	用远程攻击命中敌人头部和脖子时伤害增加100%。

手法（stealth）		
增加远程攻击能力和承受更多的伤害，属性点每+1点，生命最大值+1%，远程攻击能力+1%。		
相关技能	需要等级	介绍
潜行	4级	可以在更近的距离内不被敌人察觉
强力攻击	5级	在不被敌人发觉的情况下远程攻击敌人可造成100%的额外伤害。

优势（Dominace）		
主管电击系魔法，属性点每+1点，强化法力上限+1%，法力恢复+1%		
相关技能	需要等级	介绍
闪光箭	4级	基础法术，投出一个闪光箭，立刻造成单个目标45点伤害并在4秒内持续电击目标，耗费63点魔法。
折磨电击	7级	每次电击目标所造成的伤害增加30%，直到效果结束。
闪电锁链	10级	长按左键进行蓄力攻击，发射闪电链持续攻击5个目标，每个目标造成36点伤害并在4秒内持续电击目标，耗费63—254点魔法。
屠杀	13级	如果攻击目标的血量低于33%，法术将立即杀死目标。
折磨暴风	16级	蓄力到最大值，魔法会消耗254点法力，攻击单个目标，造成67点伤害，并在4秒内对范围内每个目标造成伤害。

沉着（serenity）		
主管冰冻系魔法，属性点每+1点，强化法力上限+1%，法力恢复+1%		
相关技能	需要等级	介绍
寒冰箭	4级	基础法术，投出一个寒冰箭，立刻造成单个目标14点伤害并在10秒内减缓目标30%的行动速度，耗费18点魔法。该技能在角色学习了《刺骨冰冷》技能后，减缓效果持续时间会更长。
刺骨冰冷	7级	使减缓效果持续时间增加50%。
冻伤	10级	当敌人处于被减缓速度的状态时，对你的伤害会减少50%。
冰晶术	13级	长按左键进行蓄力攻击，发出一个冰球造成单个目标10-19点伤害并冻住目标15秒（学习刺骨冰冷技能后持续时间会变长），消耗18-35点魔法。在被冻住的状态下受到攻击，目标会立即变成碎片。
停滞	16级	蓄力到最大值，发出一个冰球造成单个目标24点伤害并冻住目标15秒，（学习刺骨冰冷技能后持续时间会变长），消耗50点魔法。在被冻住的状态下，目标是无敌的。

热诚（zeal）		
主管火焰系魔法，属性点每+1点，强化法力上限+1%，法力恢复+1%		
相关技能	需要等级	介绍
火箭术	4级	基础法术，投出一个燃烧着的火箭，立刻造成单个目标11点伤害并在接下来的4秒钟内造成8点持续伤害，耗费18点魔法。
火焰燃尽	7级	可以使魔法火焰更快速的燃烧，在一半的燃烧持续时间内增加50%伤害。
火球术	10级	长按左键进行蓄力，发出一个火球可同时对数个目标造成11—23点伤害，消耗18—50点魔法值，火球术在角色学习了烈火技能后会造成额外的持续性伤害。
烈火	13级	使被火球术击中的目标在接下来的4秒钟内受到8点持续性伤害。
地狱火	16级	蓄力到最大值，发出一个火球可同时对多个目标造成29点伤害，并使附近区域燃烧10秒，该区域内的目标每3秒钟会受到3点额外伤害，直至目标离开这个区域，需消耗50点魔法。



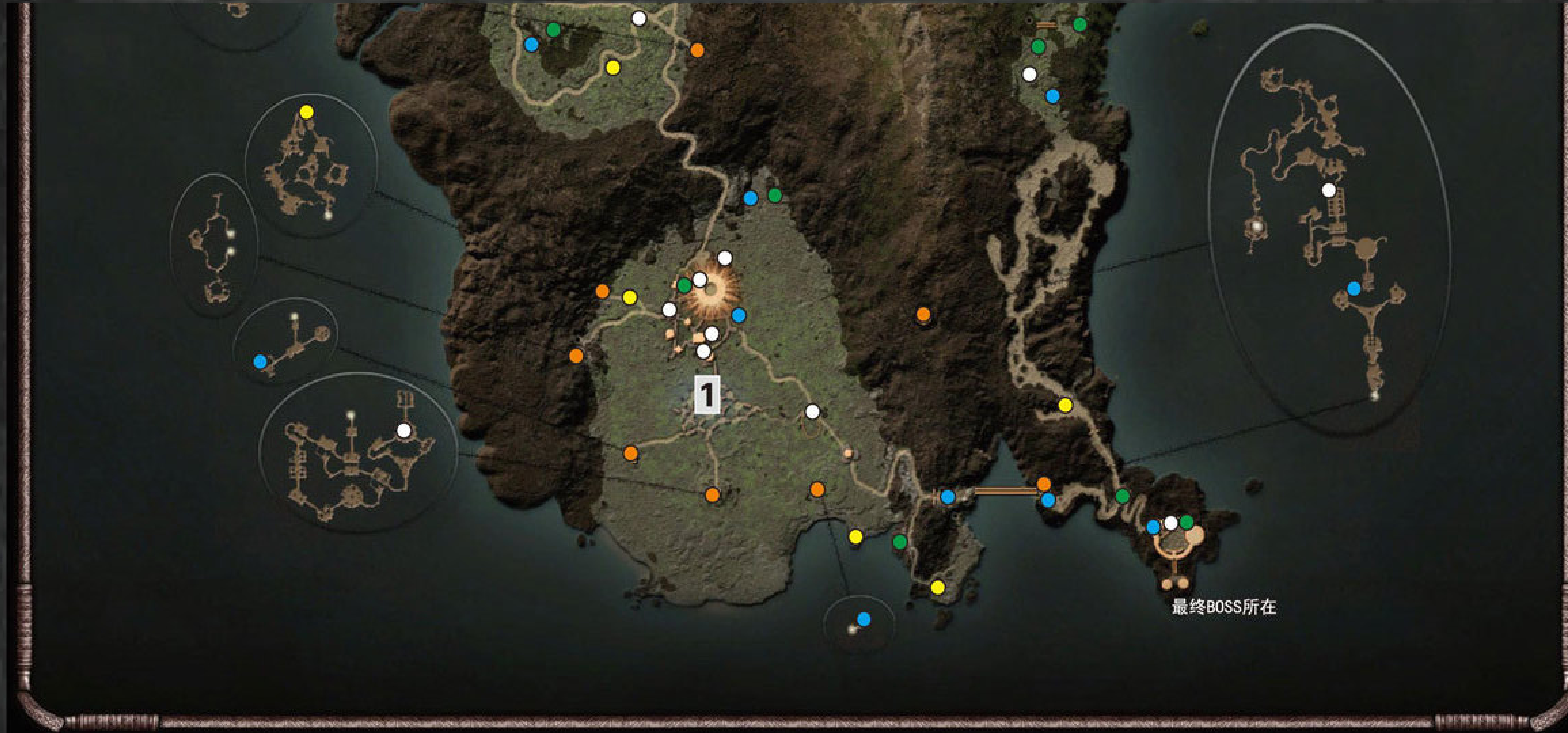
阿汤叔的战士技能属性配点





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

TIPS 游戏中有许多能增加特殊效果的血瓶道具，不要吝啬，特别是在Boss战的时候。



- **Innos 雕像**
  多米尼克领主的雕像（Statuettes of Lord Dominique）
- **Beliar 雕像**
  仇恨的收割者（Hatred's Reaper）
- **Adanos 遗迹**
  古代遗迹（Ancient Relics）
- **符文石的碎片**
  遗忘的坟墓（The Forgotten Graves）
- **洞穴入（出）口**

1 妈妈的蜘蛛网（Cobwebs for Mama）收集所在区域

2 陨石矿（Meteoric Ore）收集所在区域

收集任务一览

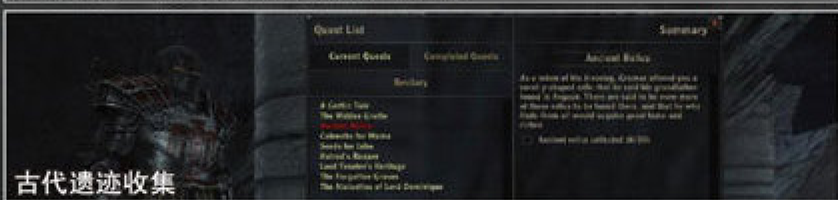
收集任务确实是非常变态和复杂的，但任务的奖励又是那么好，纠结啊……一定要做！这里我建议你接到任务后暂时不要去做，一个道具都不要去收集，等你开辟了所有地图后再回过头去做，或者到打最后Boss前存盘去做，以免收集和没收集的地方搞不清楚。由于我给的地图再大也无法显示细致的位置，反正大致就在这点上跑不了，在洞穴里的我也标出来了，地图上的就在地表，就需要你仔细找找。反正游戏就剩找东西这点乐趣了，就不要再偷懒啦，哈哈！

收集任务（一）

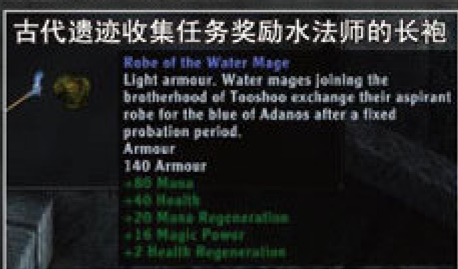
任务名称：古代遗迹（Ancient Relics）

任务要求：收集30个古代遗迹

任务奖励：祝福的火炬 水法师的长袍



古代遗迹收集



古代遗迹收集任务奖励水法师的长袍



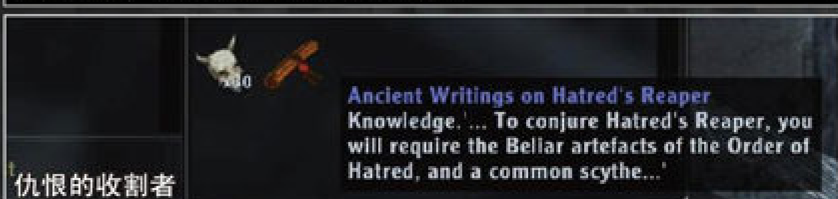
古代遗迹收集任务奖励祝福的火炬

收集任务（二）

任务名称：仇恨的收割者（Hatred's Reaper）

任务要求：收集30个Beliar文物

任务奖励：古代收割者的手笔（卷轴）



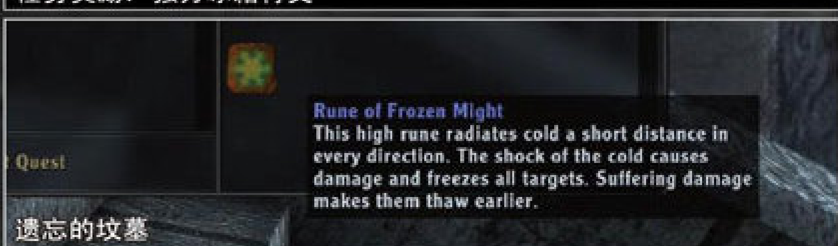
仇恨的收割者

收集任务（三）

任务名称：遗忘的坟墓（The Forgotten Graves）

任务要求：收集30个符文石的碎片

任务奖励：强力冰霜符文



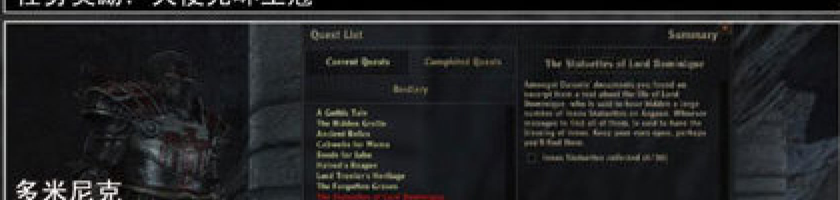
遗忘的坟墓

收集任务（四）

任务名称：多米尼克领主的雕像（Statuettes of Lord Dominique）

任务要求：收集30个innos雕像

任务奖励：天使光环王冠



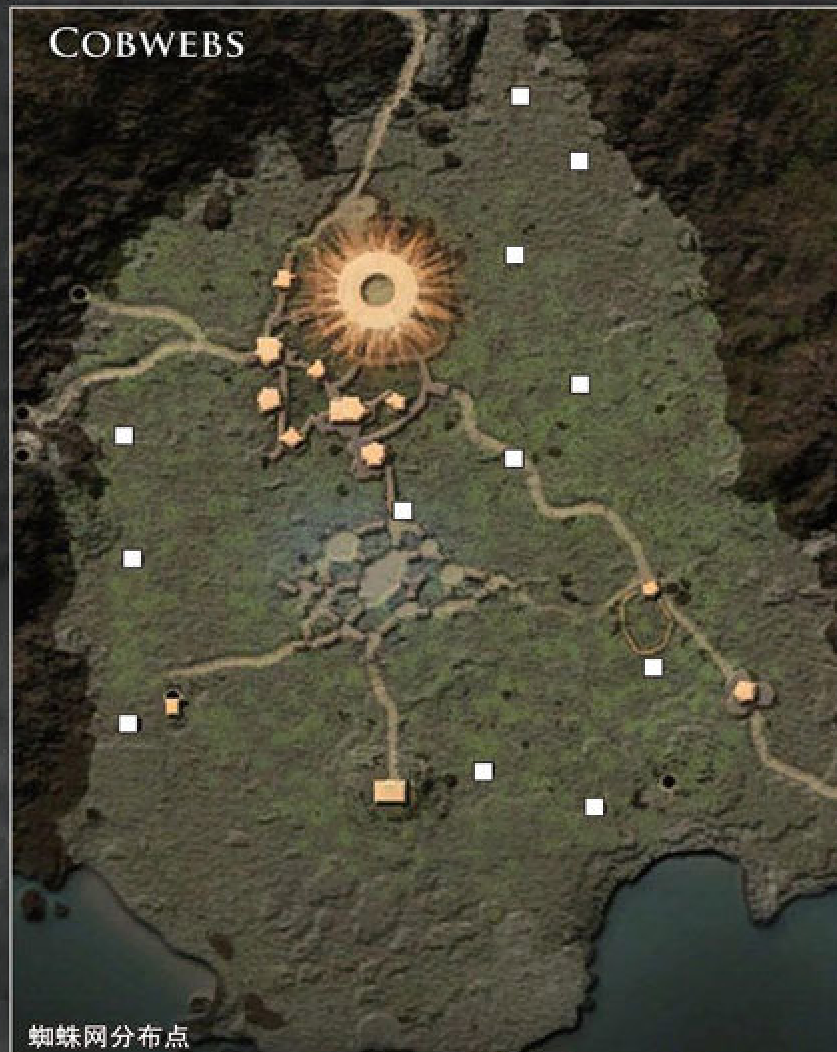
多米尼克

收集任务（五）

任务名称：妈妈的蜘蛛网（Cobwebs for Mama）

任务要求：收集12个蜘蛛网

任务奖励：两个高级知识卷轴



蜘蛛网分布点

收集任务（六）

任务名称：陨石矿（Meteoric Ore）

任务要求：收集7个陨石矿

任务奖励：陨石盾牌



流星矿点

TIPS 同类型的符文有不同等级之分，但他们之间没有共享CD冷却时间，可以前后连续使用。

Boss战攻略


终于见到Boss了，还挺威武的

终于来到了修道院的Boss面前，这个Boss名字叫Xesha，类似一个小恶魔的形态。简单和普通模式我就不说了，是个废柴，随便打打。这里主要说一下困难模式下的Boss打法。这个Boss分三个阶段，是不是有点WoW的味道？至少WoW里是不能单挑Boss的。与Boss对话后，战斗开始。

Boss立即闪现到台阶上，战斗进入第一阶段，这阶段里的Boss处于无敌状态，远程和法师不要尝试去打他，因为他会连续群发威力强大的冰箭，被打中的非死即重伤。你还是老老实实躲在发光的屏障后面。等他几轮冰箭放完以后，战斗就自动进入第二阶段。


躲在这个屏障后面就不会受伤

第二阶段还是不能打Boss，这时他会召唤出一轮小怪，包括三个骷髅兵（两个近战，一个远程）和一个石元素，同时，你的脚下会不断穿出冰刺（有点像WoW ICC副本老1的骨刺），伤害很大，你必须不断移动来躲避冰刺（看到脚下有白色光圈就跑开）。消灭这些小怪不算难，前提是你要不断移动，建议先消灭骷髅后打石元素。消灭所有小怪后，战斗进入第三阶段，此间冰刺还会不断刷新，所以你还是得保持移动。


地上的冰刺要迅速躲开

第三阶段Boss会闪现到你附近，终于可以暴K他啦！不过你会发现时间很短，没打几下Boss就闪回平台，结束本回合了。别急，找找你的符文里有没有一个时光流逝的符文（效果类似子弹时间），符文图片是一个手掌。使用这个符文后，会有15秒的慢动作，这时赶快把你所有的技能都放出来吧，尽量打落Boss的血，最后看到Boss身上发光了，就是他要施放“震爆”法术的前兆，法术会将你击倒并造成大量伤害，离Boss越近伤害越大，困难模式下会秒杀，此时你需要立刻远离Boss。


被Boss震趴下了


这就是时间流逝符文效果


注意！Boss发光了，赶快躲开

第三阶段结束后，Boss又回到第一阶段开始循环，期间第二和第三阶段的顺序可能会颠倒，你要注意观察。大概经过3-4次这样的阶段循环，你就基本能搞定Boss啦！Boss被打死，游戏也就结束了！所以，在打Boss前，记得把支线任务和收集任务做掉哦！

阿汤叔更多心得

1 我玩的是战士，而且是剑盾型战士，其实这是个苦角色（谁让大叔喜欢呢……），战士还是双手武器的好练，攻击强。其实游戏中最强大的还是法师，建议专攻一项属性，然后重点回蓝和血。弓箭手建议选弓，不要弩，弓虽然射速慢，但攻击强，后期都是一击毙命的。

2 作为战士的唯一好处就是游戏中有极为便宜的回血道具：绷带，只要脱离战斗就能使用，回500多血的绷带只要20金，跟法师蓝瓶比真是白菜价啊……基本就是没血了只要跑脱离战斗按下绷带，瞬间又是一条好汉了，完全没有法师等回蓝的困扰。

3 游戏中最强装备的收集完全是浮云，没有它们照样能打通过关。不过对于有收集控的玩家来说，那很重要。以下是本大叔的收集，当然是战士为主，有玩法师和弓箭手的收藏记得给大叔来邮件啊！最强单手剑：升级版复仇之剑，攻40 魔攻15，全概率灼伤200伤害。失落圣殿获得配方和原料，港口成获得升级配方。最强双手剑：升级版innos之剑，攻65 魔攻30，全概率灼伤250伤害。失落圣殿获得配方和原料，港口成获得升级配方，升级原料在tear of innos在进入竞技场前的地牢箱子里。

盔甲：三种米塔尔盔甲的升级版，每个阶段做任务都能升级，法系有做收集任务获得的水法师的盔甲。

盾牌：女神的海豹，失落圣殿获得，护甲180，回血、回蓝、回耐各加3%。

头盔：innos雕像收集任务做完的天使光环，属性无敌。

4 游戏必备：电攻本期-哥特世界地图，没有这地图完成收集任务基本不可能……有了也不一定能全部完成，有几个藏得很隐蔽，没办法，只有找找找……目前为止，大叔只完成两个收集任务……惭愧……



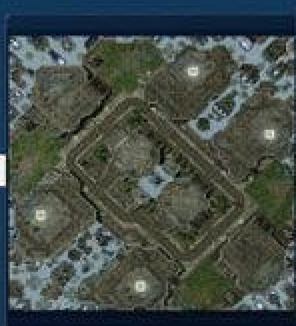
水果贩子奔放运营逆转人皇包哥
暴雪控人虫激情对决二番战

本来夜猫是答应给SKY一场真包哥VS山寨包哥的战报的，可惜的是我们的真包没有能够在GSL2010第二赛季的半决赛中战胜雀巢兄，使得我等板凳看戏众人期待已久的“真假包哥”对决大戏落空，似乎山包也因此等原因——无法在决赛中与自己的偶像真包哥会师，而状态尽失，最后被雀巢逆转——好吧，那个山包输掉的理由纯粹是夜猫瞎掰，只是为了烘托气氛而已，各位读者山包饭千万不要当真呵。

既然“真假包哥”大战无法上演，那总该上一下雀巢和山包的7番大战吧！是啊，夜猫也想在截稿前将我虫族大胜暴雪儿子玩的人族的比赛大肆宣扬一番，可是，是的，又是可是——如今的赛事组委会向来都是先来在线直播，随后高清VOD流出，等到赚足了点击量甚至是会员注册量之后，才会可怜我等战报写手，最后放出录像……夜猫等得起录像，可我们可怜的死盖就等不起了。

于是，本次星际2战报就临时变成了暴雪嘉年华上的精彩表演赛——GSL第一赛季冠军：水果贩子 VS 星际第一代人皇：SlayerSBoxeR第二局的比赛。盖盖你要的山包专辑，夜猫我一定会在以后帮你补足的。

战报信息：



对战地图： Metalopolis 大都会



对战双方： 水果贩子（虫族，地图12点）：作为星际2历史上第一个国际大赛GSL的冠军，水果贩子的实力自然是杠杠的，没话说。当时，水果贩子能顶着众多人族选手的围剿，在绝对不利的版本之下依然斩获冠军，可谓大大激励了夜猫，让我继续在虫族之道上奋进。



对战双方： SlayerSBoxeR（人族，地图8点）：当了许久战队领队的老包，终于在最近按耐不住寂寞，重新杀回到了星际2，一个月前夜猫就曾经搜索到几场老包的录像，其中输赢参半，那时的老包几乎还是用的星际1的思路，5兵营不挂反应炉什么的就暴机枪兵，当真是让夜猫看的汗颜，但包哥就是包哥，一个月之后就带着自己的韩国某明星女友再加老板的高调支持杀入了GSL第二赛季的淘汰赛！不由得让夜猫也跟着大喊：“包哥威武！包哥荡漾！”

真包哥地堡封路破双矿，水果兄胆大豪放偷金矿

两人近点的开局从一开始就注定了这场比赛的激烈程度要+50%，包哥的开局依旧是开放的不得了：人口不堵路直接在超诡异的位置放下了一个兵营，夜猫经过测试之后发现，在此位置出生的机枪兵到达其他三个出生点分矿的位置几乎相同；水果那里依旧采取了第一局在神庙上使用的裸14D直接二矿的开局。老包第一个探路的农民很幸运地就找对了方向，第一时间了解了水果的血池才刚建造之后，老包立刻派出第二个农民和第一个农民一起在虫族主基地斜坡路口下方建造双地堡，没有战斗兵种的水果拉出三农民想要阻止，但包哥的机枪兵很快就到达并驻扎在碉堡内，这让水果不得不取消了分基地的建造。



▲ 双碉堡RUSH是包哥从一代开始就用来对付虫族双矿的杀招

▲ 如图所示的兵营位置，可以让机枪兵前往12点和6点的时间相同，前往2点的时间略晚一点点

虽然很快水果的血池建造完毕，但少量的小狗肯定无法拆除碉堡，水果此时灵机一动做出了决定比赛进程的神之一手，原本出去探路的农民在稍作犹豫之下，选择了两人出生点之间的金矿扩张，这一招可谓是大胆十足，一旦被包哥发现，自然又是一次犀利地地堡RUSH，但包哥似乎在成功阻止了第一次扩张之后，就放松了警惕，自顾自地开始封路建造重工—基地。从这一发展能看出，包哥似乎是觉得水果在被阻止扩张之后会选择暴兵反打一波，于是将野兵营飘回基地路口与重工厂+基地一起封路，走科技路线的同时反超虫族的扩张速度，但这算盘实在是打的太自我为中心了。偷金矿的水果只是二矿晚了几十秒而已，发展步骤其实一点都不落后于人族，蟑螂小狗一样都不缺。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


▲ 老包太自我为中心的攀科技+扩张的发展，让水果找到了偷金矿的机会


▲ 水果的部队一度还形成了对野外的控场，让人族没有机会偷袭金矿

老包直到用来堵路的碉堡被拆，新生产的秃鹫车外出兜了一圈之后才发现虫族的金矿已经完工，正在孵卵和生产女王，此时人族显然已经没办法暴兵再阻止虫族的扩张了。

老包错打算盘失好局，水果稳健乱矿建优势

包哥见此时虫多势众，就让堵路的分基地先升级成行星控制中心，玩起了人族内双基地爆农民的操作。加速采矿的同时，挂好研究室的飞机场已经在生产女妖，看来包哥早就打算了用空中力量来骚扰虫族，确保自己扩张安全。

水果这边还不知道老包在偷偷发展女妖，靠着金矿快速捞到的大量资源，水果就势重新在分矿位置发展第三矿，此时的虫族还没升级基地，刺蛇的出场还早的很，不过经验老道的水果也采取了一基地双女王的配置，暂时不会怕单飞机场的女妖骚扰。


▲ 蟑螂在加了射程之后，对封口的人族威胁十足，如果此时水果来点自爆小虫的话，就直接破口了


▲ 满负荷运作的金矿让水果一度控足外场

老包借着女妖+坦克和枪兵的优势组合，将围积在基地门口的虫族蟑螂赶跑，顺利放下了二矿。水果在看到女妖之后立刻升级主基地和建造了BV进化室，着手防空！

两人于9分38秒的时候爆发了第一次小规模火拼：升级完小狗速度的水果果断发难，想要趁人族分基地的防御体系建成之前，重创人族的经济。但水果似乎并没有怎么操作自己的部队，只是非常无脑地A过去，这让摆好了阵型的老包毫无压力地就防守住了。不过这也可以看做是水果利用强压来拖延女妖骚扰自己矿区的牺牲打法。

包哥那边在经受了一次虫族的速攻之后，果然小心地在布防完毕之后才放出女妖小队，等到女妖抵达虫族三矿虐杀双女王之后，虫族的防空塔和刺蛇已经完工，女妖并没有起到打击经济的作用就只能撤退。可以说水果在被碉堡封路之后的战术攻防战中屡次领先老包，这对在兵力、经济和科技上都无法拉开差距的人族来说显然不是一个好信号。


▲ 水果试探性的一次进攻，就让老包只敢在家好好防守，成功拖延掉了女妖黄金骚扰期


▲ 等到女妖再去骚扰，水果的刺蛇与防空塔全部就位

水果财大气粗打消耗，老包后劲不足惨败归

在于女妖纠缠的时候，资金富裕的水果其实偷偷在1点位置又放下了四矿，可谓是继开局直接偷金矿之后，又一次奔放操作，为了封锁人族的探路，水果更是四处派出速狗巡逻，并成功截杀了老包的探路秃鹫车。老包这时候没有将基地的能量用在雷达上，可以说非常地失策。二矿的人族打三矿的虫族本来还有点胜算，但水果的二矿可是金矿，再加上四矿安全运作的话，老包在后期的经济根本无法与对手相抗衡。


速狗的机动力能很好地解决敌方少量的地面侦察部队

当战斗到达15分钟时，以机枪兵+运输机+坦克+雷神和少量女妖为部队构成的人族开始向虫族的金矿周边集结，这个时间点其实正好抓住了水果因为扩张兵力不足的TIMING，在隐身女妖开路提供视野的帮助下，架在金矿下方的坦克尽情炮轰，这次围攻虐杀了不少虫族的防御部队，其实水果愿意在快要采尽的金矿处下如此血本防守，全是为了等自己的大招——空降自爆兵登场而作的铺垫，反正四矿已经完美运作，虫族的经济已经两倍于人族，所以牺牲一部分的守军来拖延人族的进攻节奏其实绝对值得。


▲ 老包在稳固了分基地的防守之后，开始对金矿采取围攻

以小狗做炮灰，提速蟑螂随后掩杀坦克都是水果的假招，很快大量带着毒蛉的宿主出现在坦克的上方，被分散了机枪兵的人族自然无法阻止宿主出现在坦克的上方，只能看着自爆将自己的坦克逐个炸破。好在包哥也算是身经百战，在火速调动了阵型之后，将水果的这波反击顺利打退，并推翻了虫族的金矿。


▲ 空降自爆对以攻城坦克和机枪兵为主的部队太具杀伤力了

原本想就势反击到虫族主基地的包哥，却不知道水果的经济已经三倍于自己，在一轮步兵之后，就将缺少机枪兵做肉盾的人族部队悉数绞杀，在此不得不提一下经过1.12的BUFF之后，加了攻击距离的蟑螂的确给力很多，老包用来防御虫族飞龙的雷神在大量蟑螂面前简直愧对“人族地面最终兵器”的名号。老包最后还是靠着分基地前的防御体系才算顶住了水果的反攻。但此时人族已经只有招架之功毫无还手之力了，加上偷金矿的三基地被虫族发现，老包此时只能靠运输机少量骚扰对手来拖延时间了。

水果在顺手解决了后院的小麻烦之后，再度祭出大招，狗群蟑螂再度和空降自爆虫配合，人族的分基地防御网瞬间崩溃。此时看小地图的话，可以看到从虫族的各个基地不断有大量红点涌向人族基地，大势已去的老包惯例地稍作抵抗之后，打出了GG。

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼



名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3黄金组39名
战绩：62胜44负

S.C.V战队两年义务教育 3v3地图全方位教学（二）

SHY：江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。

CofeTime：敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。

Vanessa：我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa 服务器：台湾
3v3黄金 62胜44负（60%）积分340
小组 大主教 天勇星 惯用种族 人族

搞笑剧情 三个“鸡腔”手—— 一甩定乾坤！

叙述员：咖啡

又逢下午四点半，SCV战队的队长sky大将在QQ上偷偷地密语队员问：“战否？”

可惜这次没人回答，因为咖啡和杰哥早就在星际2里等待了……

“哎，我本想含蓄一点的，你们居然早就候在上面，这让我情何以堪啊！”三人在3v3排队之际扯起淡来。“杰哥，这次什么战术？”

“嗯，这两天我研究了一下。”杰哥若有所思的停顿了一番，Sky和咖啡都非常期待这位编辑部战术大师的演讲。

“还是老样子……”良久，杰哥幽幽地冒出一行字。

“……”

倒数，载入地图……

对方是三个虫子！估计这时对方也非常诧异：“对方是三个人族！”

正所谓冤家路窄啊，最近各大星际论坛上对于TVZ的讨论也是相当的火爆，经常能看到T和Z的玩家各自为阵唇枪舌战。

“今天就让我们验证一下三人强还是三虫强！”杰哥非常有信心地宣言道，尽管声音轻的基本没人听见。

“杰哥怎么搞？先挡一波狗然后反扑？”

良久，杰哥幽幽地回了一句：“裸枪兵……”

由于sky和咖啡都很难领悟这位战术大师的要领，所以一开场时两人就把控制权给杰哥共享了……以至于在战后sky经常跑来问：“刚才对方出什么，战况如何……”（这两人基本上只顾家里运营而进攻防守都交给了战术大叔杰哥了）



■由杰哥操作的枪兵联防队出动，所到之处寸草不生

对手果然不出所料都选择了提速狗转蟑螂的开局，但是面对各自封路的SCV，第一波提速狗连酱油都没打到就草草回家了。

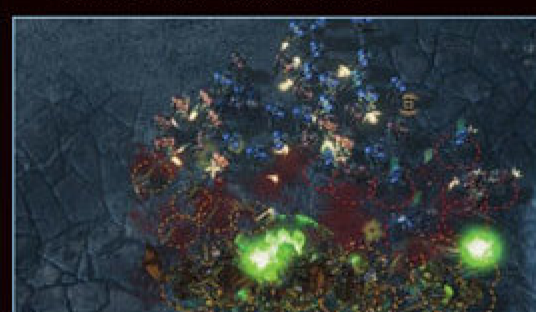
俗话说：枪兵爆的多，谁也敌不过。

又有俗话说：枪兵甩的好，讨饭讨到老……

裸枪兵的战术就是这么犀利，一波反扑就以迅雷不及掩耳响叮当之势带走了一家对手。靠着我们后勤二人组源源不断的补充兵力以及杰哥风骚华丽龌龊阴险的操作下，其余两家虫族在剽悍的全枪兵阵容下无地自容，直接就怂了。

600人口枪兵集体上演甩枪兵，那是什么样的盛况啊，这一波过去，直接要了亲命啊！

小狗什么的，甩掉甩掉……
毒爆什么的，甩掉甩掉……
蟑螂什么的，甩掉甩掉……
虫后什么的，甩掉甩掉……
地堡什么的，统统甩掉甩掉！



■小狗飞龙什么的，在强大的甩枪兵大法面前就如那天边的浮云一般

后来，咖啡切出去看微博了，sky去倒开水了……只剩下杰哥在那里不停地甩枪兵。

再后来，对手就GG思密达了。哦，貌似他们GG也没打就思密达了，因为啥都没了。



新手教程 鼠键配合技巧

讲师：章老师

请一路"A"过去 快捷键：A+左键

你的士兵们虽然在原地有自动防御能力，但在调兵遣将的路途上却没有那么智能，也就是说如果你只用鼠标左键从A点到B点，那这两点之间如果发生交战，那你的士兵也会毫无反抗能力。因此平时一定要养成到哪都用"A"，这样你的士兵在整个过程中都会保持高度警觉，一旦发生交火马上能够投入战斗。

别让农民空着 快捷键：Shift+左键

Shift能帮忙做很多事情，通俗点说就是为你的士兵有顺序的安排好几件事情，而不至于做完一件事情以后就傻呆呆的站着不动。对于农民而言Shift有以下功效：

1、探路时，按住Shift为农民设计好一长串的行动路线，即达到探路作用，又免去了双线操作。

2、建筑时，农民在建筑过程中，点农民就可以用Shift为他安排下一个活，等他建造完后会马上投入到下一项工作中去。



实战演练 三人暴兵流

讲师：杰哥

优势： 便宜量又足的机枪兵
劣势： 被克制会死的很惨

三个人族在对战时有一定的局限性，当然也有他强势的时候，那就是人族的初期兵种——机枪兵，机枪兵既能对地又能对空不管对方是什么战术都可以有效的防守，机枪兵是无敌的有很多兵种都可以克制机枪兵比如神族的巨像、虫族的自爆虫、人族的坦克所以这个战术要在对方的科技兵种没有成型之际打击对方再依靠机枪兵的走位和hit and run的操作让机枪兵更具有威胁。

我来介绍一下我们scv这套战术的开局和注意事项，首先开局兵营有1个的时候不停的补机枪兵，在升级好基地的矿镙技能之后建造气矿，然后等有3个机枪兵的时候连续建造2个兵营，建造好兵营的时候其中1个兵营升级反应堆（双倍产机枪的附件）气够的话2个一起建造，剩下的兵营不断的生产机枪兵这个时候人口要不停的建造，初期的优势就是机枪兵的数量，三家人族机枪兵汇合在一起就可以开始第一波的攻击了，因为是纯机枪兵所以一定要数量多，如果再加上科技附件升级的兴奋技能和战斗盾牌技能的话初期可以匹敌任何近战部队。

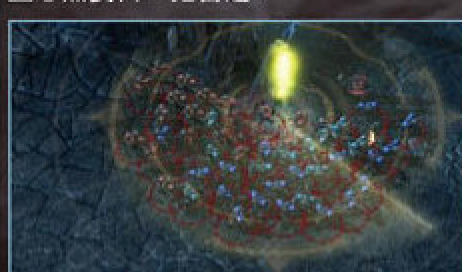
进攻应注意的事项

1.进攻的时候注意机枪兵的操作，打打逃逃千万不要站在原地。

2.在和对方交战时应及时运用兴奋技技能。

3.近战兵种是机枪兵的天敌，但是运用hit and run的技巧可以轻而易举地击破对方。

4.在对方速出隐身兵种的时候，家里必然要留一把雷达。



■留一把雷达可以避免悲剧的发生

机枪兵扩展性战术

机枪兵的突击很可能无功而返，但是附加上了一些技能和兵种之后就更容易取胜，比如说在初期没有兴奋剂的同时可以利用农民制造的地堡保护机枪兵既能够防守又能够进攻，而且地堡在星际2中有了回收技能可以大大的提高地堡rush的可行性，在中期可以升级战斗盾牌和兴奋剂得以加强，后期量产大量运输机为机枪兵输血保证机枪兵的可持续性，这样可以让机枪兵的战术更加完美。

乌兰洞穴地图上的战术

在这张地图可以看出有2个进攻的路口，上方的道路中有萨尔纳加塔可以利用不过需要把岩石打穿方可占领，这对于在左侧出生的我们更有利，反之同理。以机枪兵的战术为主的我们可以从上方通过，打击离路口最近的一个敌方基地（走路口的时候千万不要贴着边走很容易被发现），上去路口这里把对方逼跑，这时我们拥有足够兵力所以千万不要被对方牵着鼻子走可以在路口等待对方的支援顺便把兵营打了，然后等后续部队的跟上（需要建造机枪兵源源不断的生产），在这个地图很容易对拆，所以在对方部队成型的时候运用这个机枪兵战术是最好的。



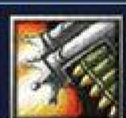
■人族机枪兵就是给力啊~人族继续IMBA



习得坂野马戏团真传的矮人
——6.68C矮人直升机攻略

对于矮人的吐槽，各位读者应该在先前另外三位的攻略中已经略有所知了，野猫一个多月以来也是想尽办法地开发挖掘飞机的作战能力和作战价值，但最后还是发现这货真的只是一个“FARM能力7.5，GANK能力8.0，团战能力7.0，后期决战7.0”的二线英雄，和其他三位相比，飞机的黄金作战时间只有LV 11以前，等级越高时间越长你就越发的发现这货的无力。如果各位觉得野猫说的有失偏颇，那就请看完本文，逐字逐句地来拍砖吧。

“右方的弹幕太薄了！”矮人直升机技能分析



火箭弹幕 主动技能 热键R
冷却时间：6.5秒
魔法消耗：90
作用范围：400

技能说明：矮人直升机倾泻大量火箭弹，随机打击周围的敌方单位。在3秒内发射30枚火箭弹。每枚火箭弹造成10/12/14/16点伤害

技能分析：飞机GANK单杀的主要技能，请注意是“单杀”！最高级虽有480点伤害，并不是AOE飞机周边400范围，而是总伤害只有480。如果周边有其他单位，飞弹会随机攻击。要想造成最高伤害，就必须确保GANK目标周边没有过多其他的英雄更不能有杂兵。此技能释放的时候玩家不需要控制，也不能控制，只要确保飞机紧贴目标，就可以边普通攻击，边移动，造成大量的伤害。如果周边有部队的话，你可以选择让队友帮忙AOE清场之后才使用，也可以先自己使用清兵，然后依靠6.5秒的超短CD来等待下一次对目标的全火力轰炸！


追杀落单的目标时，弹幕的伤害输出最大


如果距离过远，弹幕输出就会停止



追踪导弹 主动技能 热键E
冷却时间：20/18/16/14秒
魔法消耗：120/130/140/150
施法距离：900

技能说明：矮人直升机发射一枚追踪导弹，追踪目标直到击中。导弹发射后会静止3秒，然后才缓慢加速向目标飞去（对敌人可见）。击中目标对其造成100/200/300/400伤害（与飞行距离成正比，超过2000距离伤害不再增加），和2.5秒的眩晕。导弹受到3次英雄或防御塔的攻击就会被摧毁。

技能分析：1级就有2.5秒眩晕时间，是此技能的亮点。同时它还有900码的施法距离和追踪性能，不过既然技能如此IMBA，IF必然会对其有所限制，所以导弹才会有3秒的静止时间用来定位，而且飞行速度也是逐渐加速。这也让此技能必须先发后手，有队友帮助的情况下可以形成很长时间的STUN COMBO，如果是飞机一人单杀，那最好还是提前释放，利用速度边火箭弹幕跟跑，边等待导弹晕眩，基本上就可以第二次弹幕再开，能很轻松地带走一些贫血英雄。


飞弹是逐渐加速的，所以基本上不打掉飞弹，是逃不掉的


距离越远，命中后攻击伤害就越高



高射火炮 主动技能 热键F
冷却时间：20秒
魔法消耗：50
作用范围：800

矮人直升机火炮全开，每次攻击都会打击被攻击目标极其800范围内所有敌人。持续15秒或维持3/4/5/6次攻击，分身单位不能继承该技能。

特殊：法球效果不能叠加

技能分析：野猫一开始觉得这是一个后期技能，所以一直走的是主弹幕副导弹的路线。但在玩了很多盘之后发现，这个技能简直可以改变飞机的定位，完全能从一个GANKER变成CARRY。高射火炮800内全部单位无差别乱射的特性，加上只有50点魔法的低耗魔和飞机初始不错的智力与魔法量，玩家完全可以靠这个技能用来压线和补刀，不用再担心飞机本身那挫得不行的375攻击范围上去A兵会被对面海扁。此技能在飞机走DPS路线的时候，也可以快速清兵，成为不错的CARRY，收钱和带线同时进行，随之快速提升装备，形成良性循环。


高射火炮是很好的收钱技能

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



用高速火炮清兵之后，就可以放弹幕和导弹了

野猫倒塔小贴士：这技能也能很好的帮助飞机解决在GANK目标时，周边有杂兵的情况。先开此技能，用800无差别攻击开始点杀目标，周边的很多杂兵也随之被清理之后，开弹幕跟跑目标。



大招 召唤飞弹 主动技能 热键C

作用范围：400
施法距离：1000
施法消耗：125点

矮人直升机朝目标区域发射两枚飞弹，第一枚飞弹在发射2秒后命中，对区域内的敌人造成伤害并减缓20%的移动速度，持续2秒；第二枚飞弹在发射4秒后命中，对区域内的敌人造成二次伤害并减缓50%的移动速度，持续3秒。

等级1:一次伤害为250点，二次伤害为100点 施法间隔:55秒 等级2:一次伤害为300点，二次伤害为150点 施法间隔:50秒 等级3:一次伤害为350点，二次伤害为200点 施法间隔:45秒

技能分析：大招核弹轰炸，属于后手更佳的技能。2秒的延迟，很难在先手的情况下确实将对手大部队全部攻击到并减速，第二次飞弹虽然伤害较少，但却能无视模范免疫地减速50%，这让飞机的大招集高伤害AOE和高减速特性，也算是飞机唯一的一个团战技能。不过1000的施法距离，也让此技能在GANK的时候作为先手偷袭的技能，通常夜猫会躲在树林中，先释放飞弹在命中之后释放大招，再配合上弹幕和高射火炮，瞬间1000+的伤害毫无悬念。

特殊：减速效果无视魔法免疫



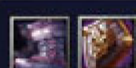




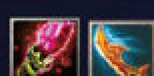
野猫点评：目前玩家间对于飞机的加点有很多种，但基本上还是按照是GANKER还是CARRY的路线来分。野猫使用飞机走GANKER路线的时候推荐主升弹幕，副升级跟踪导弹，毕竟弹幕才是飞机的主要单体输出。导弹无论多少级都可以获得2.5秒的眩晕，所以就算不是主技能一样可在GANK中达到效果。如果是CARRY的话，那主升高速火炮是必须的，这不但能让飞机在对线期间就优势十足，再配合上弹幕来补刀，收钱的速度是相当快的，如果玩家走主弹幕，升级一级追踪导弹，副升高射火炮的话，是夜猫常用的万能型加点路线，可以比较随机应变地在GANK和CARRY中进行摇摆，打钱速度不差，杀人也一样犀利。

野猫流武装直升机

GANK流武装挂件

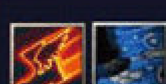


看到这里相信读者说野猫已经没有啥说的了，又搬这两样东西出来，这也是没办法啊，目前先锋盾基本就是GANK英雄的标配了。先锋和相位出完，基本上就到了飞机LV12的黄金战斗时间了，再拖到后期，就必然要换装了。

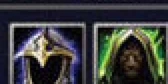


裸出红杖的飞机非常恐怖，能很轻易地打出1200的伤害，基本就是纯正的贫血杀手。如果红杖飞机能配合上巫医或者狗头人，那就更恐怖了。散失对于飞机来说可以是超大件的装备了，出完之后的追杀能力能大幅提升。

CARRY流装备



能量鞋可以让飞机没有后顾之忧地使用弹幕和高速火炮来清兵，但从CARRY战略性上来说没有飞鞋来的掌控全局。



头盔是少数可以和高速火炮的法球效果同时共存的法球武器，一边片伤一边吸血让飞机完全不用担心续航能力，支配一些带有光环的野怪也能提升飞机的线上战斗力。吸血鬼祭品还能让兵线上的部队战斗力更强，快速推进。

飞机中后期装备选择



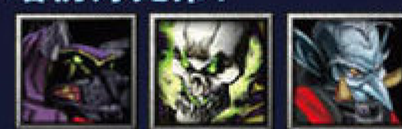
这基本是一条路线上的武器，夜叉对于敏捷英雄来说一直是最初级的极品装备，提高移动速度让飞机的追杀力提升，获得敏捷加成也让飞机在扫兵时效率更高。至于究竟是用双刀还是分身斧就完全看玩家选择了，因为这两装备都无法和高速火炮完美契合。



这两样是飞机的超大件，冰眼可以和高速火炮完美叠加，也就是说飞机能对800范围内的敌方目标全部进行减速攻击，是非常IMBA的一个COMBO。虚灵刀则是让依靠技能杀人的飞机在后期依然火力强大，虽然只有3秒的虚化时间，但足以让飞机尽情倾泻火力了，不要忘记了，虚灵刀本身还有以太冲击这个技能。

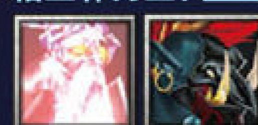
黄金搭档

增伤好兄弟：



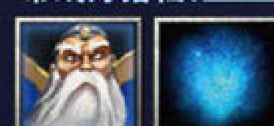
这三人完全为小飞机服务，只要套上诅咒、虚无，那目标绝对没得跑。他们也让飞机的黄金时间大大延长。

相互补刀王：



和神灵武士配合，无论两人谁先手，飞机最后拿人头的概率更高。死灵法师则是完全等飞机火力倾泻完毕之后上去补刀人头。

带线好搭档：

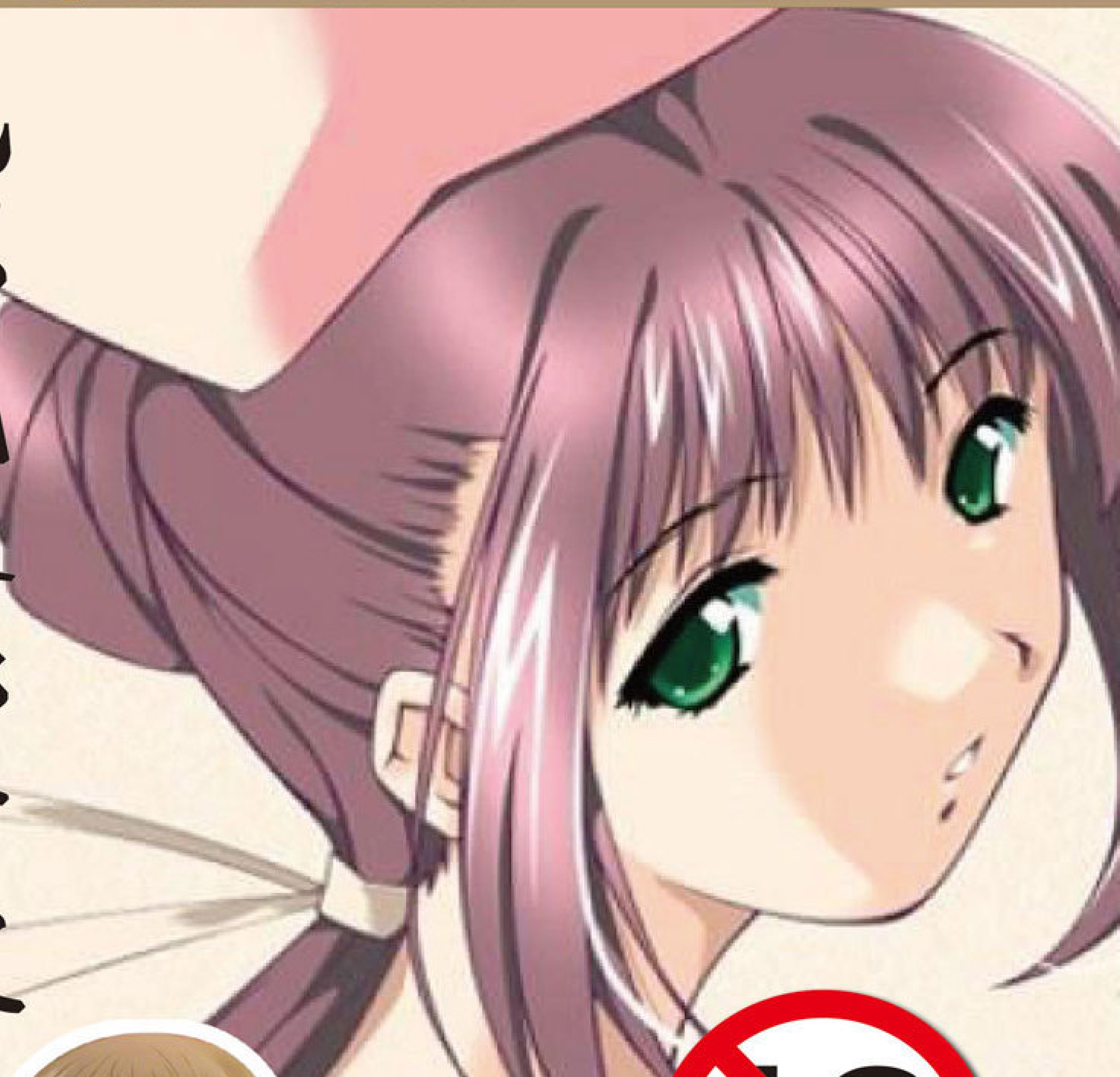


前两位传统游走达人的地位配上谁都是如虎添翼，如今精灵守护的增加，可以打造出全新的加速全场跑，诅咒之后火速输出秒人的组合。



宅男成长必修课

～盘点那些个18禁～





有人会问这样的内容有什么好说的？那么我同样问你一句这样的内容你又知道什么？当然某猫在这里没有想要挑战道德和道德的捍卫者们。毕竟事实是摆在那里的，与世间道德不相容的东西就是在那里存在着的。所以某猫想要从另一个方面来说一下，如果你在批判某样东西的时候你根本不知道那是什么，那么你是不是就由此获得了“专家”的殊荣了呢？所以在你发表高论前是不是愿意先听一下呢？

哦，对了。在看下去之前也许你会用世间常理般的眼神和语调问：“为什么要玩这个？”。那么我也用同样的世间常理和语调回答你：“男孩子就是这样子的。”



帝国的兴衰——ELF

ELF究竟应该怎么评价这个公司呢，应该说只要到现在有些游戏年龄的男性玩家不可能不知道这个名字，因为ELF在过去那个时代是绝对辉煌的存在，其游戏作品的数量和质量之多之高是其他公司望尘莫及的，当然由于作品实在太多，就介绍一些对某猫来说印象深刻的作品。

《龙骑士4》不过为什么说到这部作品呢，主要是因为其中十分有趣的剧情设定。故事的开始和其他日式RPG打魔王的故事完全一样，没有多久就顺顺利利的到达了魔王的面前，但是过于顺利就意味着品尝黑暗深渊的绝望。主角的伙伴被魔王杀死，而主角自己也被囚禁于地牢中，伴随着失去同伴的懊悔被痛苦折磨了无数年，最终奇迹发生了，主角在女神的帮助下回到了这次旅行时间的开端，但是冒险的领导者已经不是他而是另一个那毫不知世间艰险的自己，主角只得身着黑衣帮助另一个自己开始这段旅程。历尽沧桑



说起elf就不能不提到《同级生2》，而此游戏的声优日后想想简直豪华到爆发



《野野村病院的人们》当初作为侦探avg拥有相当严谨的分支，以及迷惑玩家的线索，是真正意义上老玩家津津乐道的作品

的自己看着过去未熟的自己，困扰其年轻气盛与当时自己的无知；而那个热血的青年这不明白这个黑衣忧郁大叔的所作所为；其中的纠葛与摩擦直到再次面对魔王的时候将是揭晓你是否包容了未熟与沧桑的自己，战胜最大的危机。“直面自己、战胜自己。”这是一句抽象到说教意义般的抽象口号，但是当游戏划上终章的时候你是否有些明白了其中的意义呢？

而ELF另一个不得不说的游戏则是《同级生2》，对于80后来说就算你没有玩过这游戏也绝对会知道这个名字的，拥有特殊意义的存在。在94年《同级生》大获成功之后的一年后《同级生2》降临，如果要形容这部作品的话用两个字就可以了，那就是——青春。“青春”是一个拥有时毫无知觉，但是失去后又不断留恋的东西，而《同级生2》正式牢牢把握住了这点，将舞台将故事牢牢定格在了让所有人难忘的那些片段中，成为那段青涩时期不二的代表作。

但是荣耀的背后总是伴随着阴影，ELF一直以来不佳的营销和宣传手段一直埋伏着危机的伏笔，虽然他们在98年时的获利甚至超过了光荣但是并没有好好利用这笔钱，而在重要制作人离职后整个公司就如同瞬间倒塌的帝国一般，瓦解的速度超过了所有人的想像，现在变成了那一个时代的人们青春的回忆。不过最近依然有新作推出，希望还有重筑光辉的机会。

潜藏在心中的暗——遗作/臭作/鬼作



说起这个系列的作品你也许马上会在脑袋里冒出“凌辱向”三个字，然后用自己的道德power自动屏遮你之后所看到的内容。当然这样的形容与描述并没有错，不过却并不是全部，而且应该说仅仅是表现形式的一部分，所以请试着知之为知之、不知为不知的心态阅读下去。

这个系列的最初作《遗作》是ELF在《同级生2》大获成功后决定制作的，同时也是震惊所有人的一个消息，因为ELF刚发布了被青春教奉为宝典的《同级生2》，一瞬间发生了这么毫不顾及FANS感情的转折，以普通人的心理承受能力确实难以想像，而ELF估计也第一次体会到了危机公关的重要。而且作品名字还起了《遗作》这种让人觉得全部要结束了的名字，让人觉得ELF风光之后怎么就像云彩一般挥挥手就被带走了呢。不过其实这是因为ELF要搬家了，而这个“遗”的意思是遗留在老家的最后一作。



其实这个游戏系列的故事相当简单，三位大叔分别以偷窥、胁迫、盗摄等等非法手段攻略一位位女性角色，而这个也是大众对于这个系列游戏的认识。但是这个简单的剧情背后却有着更为丰富、更为细腻、更为纠葛的人性斗争，这三位猥琐大叔虽然表面上是一切阴谋的导演和主角，但这个“恶”究竟是谁身上的？是的在游戏中这三位兄弟其实只是一个影子，那些内心邪念的具象化。游戏中巧妙的运用了第一人称以及第三人称切换的手法，当你发觉到事态已经一发不可收拾的时候是你是否有所自觉呢？《遗作》中的主角健太、在电脑前看着《臭作》的你，究竟有着怎么样的内心。事实上这个游戏的大量路线是什么都不会发生、谁都不会受伤的，而你只有通过特定的路径才会使事件发生。乐此不疲的寻找这条路线的你，有没有发觉自己有时候和某人的面孔重合了呢，即使不想承认但是那个挥之不去的感觉是什么？

见过一尘不染的纯洁后，人们往往会认识到邪念的黑暗。同样在经历了这么多疲惫和不堪的事情后，人们才会珍重那来之不易的光芒。所以在《遗作》最后小女孩牵起别扭大叔的手、《臭作》中高部绘理对着虚空向电脑前的你挥手时你才会在那个瞬间明白救赎的震撼和强大。既不否认黑也不排斥白，这就是这个系列的全部，一个属于每个人潜意识而没有勇气去直面的故事。

比较有趣的是，这三作里伊头家三兄弟的形象完全一样，之所以这样是因为在制作第二部作品《臭作》是么也想不出能够还有比这更加病态和猥琐的形象了，所以索性三作都用了相同的人设，这就究竟是偷懒还是经典不可复制的例子呢？

毕生难忘的传说与童话——KEY

如果熟悉galgame界的话就会知道“双K”的名字，其中一个K代表的是全年龄向的KID公司，虽然如今已破产后换壳。而另一个K则是——KEY，KEY社不同于其他其他公司，他最大的特点就是才气。其实KEY的作品H成分相当的少，甚至是可有可无的点缀，口味也相当清淡。其剧本的世界设定虽然也会涉及到一些神话或者童话般的超自然力量，不过整体而言都相当的普通和平凡，并没有惊心动魄或者美轮美奂的情节，但就是这些普普通通到谁都能想到的校园青春剧，KEY用它具有魔力般的文字感动和震撼了所有人。



Kanon的招牌属性：少女、冬季、回忆、幻想……



《kanon》中的小狐狸真琴，虽然是老桥段不过在key的冲击下当时真的令某猫流泪啊

KEY的剧本始终都仅仅抓住“人性”这个永恒的话题，在普通的故事中享受着平常的欢乐与微笑，但是在一切的铺垫与伏笔完成后真相揭晓，以及三段式的渐进剧情安排，让玩家所有聚集的感情欢乐、忧伤、喜悦、哀愁都在一瞬间倾泻而出。利用心理学的话来说就是巧妙地避开了人类表层的意识感情抵御，将这份感动直指你的潜意识，在毫无征兆的情况下感受这份前所未有的感动。所以KEY的游戏总能让人泪腺脆弱、泣不成声，不管是有着什么样的经历、什么样的年龄在体会到KEY的这份“魔性”，都会或多或少的改变与影响自己的人生观，这是KEY超越一般商业公司所达到的境界。不管是经历了怎么样的困惑和绝望都存在于内心的善良，不管是多么柔弱与无力的人生都无法折断的坚强，这是KEY所教会我的最美丽的人性。

KEY能够拥有如此的闪耀之处其主要的功劳自然是来自于三位脚本家，既相同又不同的三人就像KEY社最初的作品《Kanon》那样调和出最美丽的和弦，不过现在都已经离去。这三位剧本家最有人气的应该就是有着魔王之称的麻枝准，不仅在剧本方面天赋异常，同时也是强悍的谱曲家，不过传说自己唱起歌来却有着让人生病程度的破锣嗓子……传说中有着绝对音感的音痴？！

那个夏日最美丽的传说——AIR

这里没有选KEY最初的《Kanon》介绍，也没有说大人气的《Clannad》，主要还是因为当初这一作带给我最初的KEY式的震撼吧。《AIR》也有着典型Key属性：少女、季节、传说、日常、很闲的男主角等等。因为宿命而相遇，因为自己的决定而相恋，不过《AIR》最为突出的却并非爱情，而是亲情。在日常的铺垫后，最后勃然而发的对于亲情的渴望和诉求，切切实实的让我们郑重认识到身边的亲人是如此的弥足珍重。同时游戏的音乐极端的出色，在平淡之间散发着淡淡的哀愁，让人不禁怀念过往。但是该游戏主题曲被国内某音乐人99%的抄袭，而曾经在ACG沸沸扬扬过一段时间。

值得一提的是《AIR》的动画版是目前最为出色的galgame改编作，因为这样的游戏本身因为结构的原因相当的不适合改编成动画，在前面一段共同路线过后每位女主角的故事都是类似于各平行世界完全不相关的存在，所以很难理清楚一条主轴。而《AIR》的动画虽然仍有瑕疵，不过确实有着让人有着一气呵成的感觉。算是目前我看过的最好的改编动画。





《Clannad》也称作团子大家族，去年的动画版也算掀起了一个高潮



《AIR》的整体风格相当的美，而隐含之中那淡淡的忧伤是总是让人怀念往昔

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

幻想大陆的缔造者——Eushully



游戏系统方面，Eushully一直是进行着各方面的完善，在各公司中都是相对出色的





外传型的作品《姬狩》最大功劳就是创造了这个吉祥物气氛满载的角色，有望成为下一代看板娘

被玩家爱称为E社，在中国玩家群中也拥有极高的人气，其最新作《战女神Verita》发售前在某个中国重要的美少女游戏论坛中盖起了迄今为止第一高的几千层的谈论楼。说起Eushully游戏的话，那么它的特色就是“世界观”。1999年Eushully发售了它重要的处女作《战女神》，初步勾勒出了今后大部分游戏的世界观（ラウルバーシュ大陆），同时拥有极高人气的系列主角——塞利卡也一同诞生。之后基本上以一年一作的形式围绕此世界观创造了众多衍生作品，而这些作品本身虽然并没有创作的艰难复杂，但是具有相当的游戏性和隐藏要素——简单来说就是有足够的要素杀时间，虽然偶有失蹄制作，不过总体来说是制定了美少女游戏界的精品游戏策略。

E社的世界观虽然算是群魔乱舞的幻想世界，不过在H方面倒并没有怎么凌乱，是属于偏向于纯爱，而且内容比重上也不算高。不过当初万年不倒的水巫女被攻略时，还是哀嚎一片啊。而Eushully公司的看板形象这是黑白两位天使，不同于其他花瓶看板，她们是你在游戏中可以通过某些途径获得的强力辅助伙伴，不过当然是不可攻略的对象……

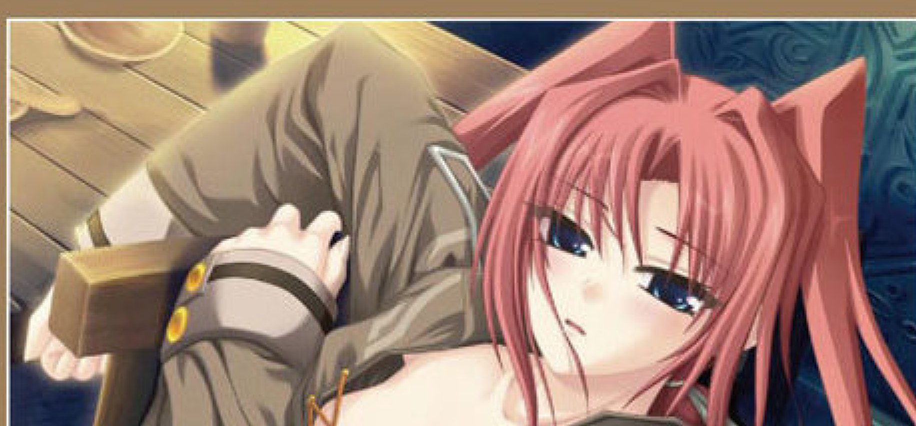


当悲伤本身被忘却的时候——战女神系列

某猫自认玩过的游戏相当的多，如果评选最历经沧桑的主角，那么就非战女神的塞利卡莫属了，也许是上天的毫无怜悯，也许只是游戏制作者要你多灾多难。塞利卡这个Eushully招牌游戏系列的主角，经历了其他游戏主角难以想像的一生，当然现在系列还没结束，其跌宕的一生也还未完结。

塞利卡之所以会获此殊荣，一方面则是因为就剧情上没有一位主角能有他这样时间广度的经历，年轻时身为神官战士的他获得了女神的身体以及近乎无限的寿命，几百年岁月对他来说也是过眼云烟，身边相爱的人、憎恨的人逐渐去世甚至在他们的转世后也离开了自己，身为人但不是人的苍茫足以击溃一个正常人的心智，而他也附加上了拥有主角特权的失忆症。而另一个则是他本身矛盾的存在，获得女神身体的他因为强大的力量被人忌畏为神杀的存在，而塞利卡自己也也警惕着女神终有一天会苏醒与自己一战。然而这个悲伤的事实其实是这样的，由于邪神的作乱塞利卡所在的神殿受到了污染，而被泯惑的塞利卡则被命令去讨伐曾经与他真诚相爱同时也是女神的萨缇娅，萨缇娅为了让所爱的人活下去，舍弃了自己的全部，解除塞利卡的诅咒让他能够用自己的身体继续存活于人间，但是由于事件的冲击塞利卡忘却了这段遥远的爱，同时由于世人的传言他成为了“神杀”。

我们会因为想起悲伤的事情而流泪，但是当悲伤的理由都不允许被记住，留下的仅仅是空洞的悲伤时，会是一个怎么样的景象呢？这就是塞利卡这个存在活着这件事本身所要受到的惩罚，或者说诅咒，但是他的救赎也不会存在于死亡之中……也许就像这个故事就像目前系列时间轴最后一部的副标题“爱是毫不吝啬的给予”所说的那样，只要有人还爱着自己那么我就愿意承受一切，希望这个系列的最后能够给予塞利卡救赎。



作为获得女神身体的老塞，到确实无愧于最美的男主角……

霸道的王者——alicesoft



该社早期的《大恶司》虽然看似无法无天，其实设定相当坏心眼，获得一位女主角就要失去另一位，总是让人有着隐隐的遗憾

Alicesoft是日本一家美少女游戏公司，成立于1989年4月。被称为业界的第一大手，制定了很多业界认同的标准，如游戏的回想模式，文字略过等。Alicesoft成名的系列游戏主要有：RANCE系列，Alice的馆系列，DPS系列，斗神都市系列等。虽然是业界的标志之一，不过其实A社在H场景的描写之外，更多的在离奇的故事、风趣的对话、良好的操作性和极具魅力的角色而著称。用一句FANS的话来概括，那就是"如果你仅仅当这是一个H游戏的话，那你就大错特错了。"

A社的H部分，倒是相当符合公司本身的张扬，各种方面都有，不知道是不是应该评价尽职尽责呢……该社距离现在最近的游戏应该就是兰斯系列的第七作——《战国兰斯》，游戏在继承以往风格的情况下，拥有相当不错的游戏系统，虽然是如果《三国志》、《信长野望》这样的地图策略战斗，但是系统简洁明了，胜负对决相当快，但同时却有着相当出色的研究和可玩性。而下一作《大帝国》也期待中。



超昂这个还真不好说，不过人气倒是不小



"战国兰斯"中最聪明、强大、美丽的上杉姐姐，可惜眼神不好竟然看上了兰斯……



无所不能的鬼畜战士——兰斯系列

alicesoft 的压箱底系列，从1989年到最近一部的发售时间2006年的这段时间里总共出现9部作品，而游戏的标号序列则停留在"7"上面。在1995年兰斯总共出了5部作品其中兰斯4分为上下两部发售，然后那时由于公司经营的不顺利alicesoft便在一年后发售了他们预想中的最终作品大乱斗的《鬼畜王兰斯》，但是岂料大受欢迎的本作拯救了公司。但是因为当时想要在本作彻底结束剧情，使得《鬼畜王兰斯》成为了该系列一条if路线的黑历史。之后经过整整6年的时间《兰斯5D》发售，为什么该作会有这么一起奇怪的名字呢？据说是因为制作期间的原A、B、C版本全部遭到否决，而这些全部都是各不相同的故事（要知道有多少游戏能够在制作的时候这么折腾）。而在该公司的访谈中提及2011年将会在时隔5年后发售《兰斯8》，但是这一切还是未知数。

而本系列的游戏就如同其名字一般，塑造了这个名为"兰斯"的人物。其实想要用我们平时对于人物的描述来评价"兰斯"无疑是一件困难的事情，而这个人物应该也是某猫说见过的最具有矛盾性的角色。真的要说的话他就是"蜡笔小新"的反面，小新是一个有着大人执行的小孩，而兰斯这是一个永怀童心的大人，这或许就是当初alicesoft人物设计的初衷以及兰斯本人的魅力所在吧。

如果你是一个秉承道德的人，那么不用过多评价的"坏人"两个字便是兰斯的全部。毕竟不管是兰斯本人的所想还是所作都只是想要找女孩子，对男人毫不留情，不是叫人拖出去砍了，就是还没说之前自己动手直接砍了，完全没有道德上的羞愧感和犹豫。以结果论来说，他拯救很多国家，多次的破坏了威胁世界的危机，而他的多次作战也是在赢得战争的基础上最大限度的减少了敌我双方士兵的伤亡。粗鲁、野蛮与毫不束缚自己欲望的外表下面，却又有着相当纯正与重视某人的感情的一面。在《战国兰斯》中因为告白而害羞的逃走，在《鬼畜王兰斯》中因为一直在自己身边的希露死去而悲痛的愿意用一切作为代价来挽回，其实以某猫的个人观点来看，与兰斯最为相近的一个说法就是"婴儿"。其实对于人性，除了"人之初、性本善"的论调之外还有一个生物论的说法，那就是"夜婴啼"。人类也是生物，同样也遵循着物竞天择的理论，仅仅是这样简单的道理所以婴儿在的无垢思想中已经有了杀人的本性，所以小孩子常常会为了玩乐而做出一些在大人看来残酷无比的事情，而这种与生俱来的嗜杀性随着教育而逐步被道德驱逐。

兰斯应该就是体现这种理论的最好写照，有时比谁都要纯真有时又比谁都要残酷，而对他自己来说这一切仅仅是表现快乐的方式，而这个虚拟人物的行动却比任何教条和文字都真实的告诉我们究竟什么才是我们自己的本性，我们在道德面具下的样子究竟是什么样的。

顺带一提，兰斯系列有一份相当严肃的编年史年表，这份相当于创世史的年表随着每部作品的发售而不断的续写以及修正。不过自从兰斯诞生开始这个严肃的年表就不断的诞生着各种悲喜剧。

百花缭乱的叶子——leaf



在业界老牌的游戏公司中获得叶子社爱称的，自然就是“leaf”了。leaf是一间十分奇怪的公司，虽然也有可以说是创意与有才，但是这并不能概括这家公司的特点，其作品的各项风格跨度其实相当的大。与其他拥有固定招牌制作人的公司不同，leaf的人才进出速度相当的快，所以并没有一个稳定的核心推出相对稳定的系列，但是这些制作人又都确实相当的有才。不过即使因为如此leaf也经历过相当的波折，在黄金期后人员的流动导致其产品策略进入一个保守期，在那段时间里衰退的趋势如此之快是任何人都未曾想到的。甚至还尝试了凌辱向的作品，不过始终没有崛起的意思。

而之后让leaf重振的则是拾起了其黄金时期的《To Heart》为其制作了续作，那时的制作班底和最初作完全没有关系。让一些对leaf还有留恋的玩家担心会不会仅仅是挂羊头卖狗肉，不过事实证明了《To Heatr2》那近乎无可取代的成功，也希望leaf能够绚丽的绽放出下一片树叶。





Leaf能够走出低谷活得滋润起来有很大因素要归功于“环姐”吧

发售前备受质疑的一作，这部要是再搞砸估计就没有leaf了

献给难忘之人的诗歌——传颂之物

《传颂之物》应该是叶子社最为重要的产物了，以称号上来讲《传颂之物》是兽耳系美少女游戏的鼻祖。其实这个游戏虽然是SLG形式的，不过真的以游戏性上来说，其SLG的部分真的是问题多多。不过《传颂之物》最为重要的财富是各位女主角们，先不说其CG与人物的精美是现今依然被津津乐道的，人物个性塑造上各位女主角的“独立性”是现今任何游戏都前所未有。因为对于美少女游戏来说，为了保证带入感，男主角的重要性必须放在一定的高度，当男女主角相遇的时候故事才会延续。但是《传颂之物》并不相同，虽然依附于男主角的各位个性化女主角们创造出美丽的故事，但是即使与男主角分开依然能够想像他们不一样的人生，阿露露的坚强、卡露拉的豪爽、藤香的直率、艾露露与卡缪的欢笑，即使别离也能够如此的清晰，也许就像故事中说过的“边境的女孩子是很强悍的！”（笑）。

故事背景虽然发生在一片自然祥和的大自然环境中，不过其实这已经是有着被称之为史前文明的第二个世界了，人类已经灭亡而因为某些原因曾经被人们制作的亚种成为了这个世界主旋律，这应该是为了兽耳的世界所布置的理由吧。故事这是讲述流落边境村庄的主角统帅人们反抗压迫，最后接触到史前传承，因为剧情里主角是以统帅力为主的所以游戏实力是个可怜的花瓶角色，倒是各位女主角大放异彩，但是却又无法去否认男主角的辅助之力，可谓是最强的贤内助吧。游戏的音乐相当个性出彩，而在最后也是在歌声中完结的，这个虽然是分别但是游戏并没有让人有太强的分离的悲伤，而是更多的是成长的惆怅。

传颂之物非常像一壶酒，一壶和老朋友一起喝过的越醇越香的酒，虽然老朋友已经离开但是每当怀念起过去时光的时候都会不自觉的拿起酒壶对着窗外小酌上两杯，而也许不知在何时那曾经分别的老友忽然出现在面前，擅自拿起酒壶为自己倒上一杯与你相视而酌。值得一提的是某猫是因为这个游戏走上汉化的道路，然后认识了许多重要的朋友，对于我来说真的是一个特别重要的游戏。



当初这么久远的《传颂之物》至今也依然算得上全面却丰富的世界与人物设定



能够在这么多个性角色里面依然强势的艾露露，真的在角色塑造方面很到位



即有欢笑也有分离，然后继续站起来前行

奇才的诞生——age

对于AGO的了解某猫确实不多，当初是因为玩了KID的游戏才偶尔的认识到了age与当时简称的“君望”，而且因为一直以来都没有中文汉化，所以直到自己学习日语前都只知道皮毛。成立于1999年的age，是一个可遇而不可求的奇才。从2001年的《你所期待的永远》到2003年的《MUVLUV》，不断向人们展示其出众的才华和多彩缤纷的风格。以深厚的实力作基础，在GALGAME的世界里肆意追求自己的梦想，在这个以跟风随大流为主的圈子里，贯彻自己的理念，炫耀自己的个性。



MUVLUV当初不管是机械与人物设定，以及独特的世界观对于传统美少女游戏来说都是一针强心剂


这作游戏也有漫画改编版，不过被腰斩的十分快刀乱麻

无解的因果式——愿此刻永恒

此游戏在美少女游戏界拥有很高的意义，在此游戏出现之前虽然美少女恋爱游戏中也会涉及到苦难和挫折，但是这些通常都是剧本意义上的事情，但是本作却讲述了一个现实性的悲伤故事。

腼腆的女主角之一凉宫遥喜欢上了男主角鸣海孝之，但是内向无法表白的她只得求助于好朋友，另一外女主角速濑水月。活泼的水月很快与孝子混熟，并且将遥介绍给了孝之。告白了的遥与孝子走在了一起，在长时间接触中喜欢上孝之的速水为了好友的幸福，只得将感情压抑在心里。至此仅仅是一个普通的校园青春剧模式，但是约会迟到的孝之在赶到现场后看到遥因为车祸倒在了约会等候地点，并且昏迷在医院中不知何时会醒来。在自责和思念的压迫下，每天看望遥的孝之终于临近了崩溃边缘。即使遥的父母也不忍看到他苛责自己的样子，要他再也不要来医院。看到孝之在家自甘堕落，速水肩负起了照顾孝之的所有责任，为了有时间陪伴在孝之的身边，速水毕业后放弃了长久以来成为运动员的梦想仅仅是做了一个平凡的工作女性。就在新的故事即将开始的时候，遥在医院里醒了过来，但是她的记忆依然停留在三年前等候孝之到来的那个时间，仅仅以为自己因为车祸昏睡了一会儿……


对当时充满幻想性美少女游戏界来说，第一次见到如此真切的哀伤


只有经过之后才会明白当初一起走过的弥足珍贵，“愿此刻永恒”



虽然男主角被认为是渣，不过这道题目确实近乎无解的难啊

为了自己放弃自己所有一切，真正爱着自己，同时也爱着她的女性。怀着学生时代的纯洁爱意，倾慕自己同时也是极端需要自己照顾的女性。现实爱意的压迫就是如此的简单而又粗暴，当需要你做出选择的时候你是否愿意直面面对呢？不过，虽然说起来孝之在国内被评为渣人之一，不过这道选择题确实坏心眼到极点，换谁来做都是一个无解的答案。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

业界的魔——Nitroplus

N+，即Nitroplus 。N+游戏的最大特点是所谓的燃和萌(在日语里二者是同一词汇：MOE)。所谓的燃，就是硬派的代称。绝不热血但战斗场面逼真，世界观冷酷的N+作品在业界一向享有盛誉，其处女作《PHANTOM》至今仍被认为是在剧本上超越业界20年的硬派神作，而且由于不像同类作品般以美少女为卖点，在一些并非关注GALGAME的人群中也拥有很高的声誉。

而某猫会关心这家公司的一个主要原因就是其当家剧作家——虚渊玄，如果说前面说到的某些作家带有魔性的话，那么虚渊玄毫无疑问就是“魔”本身。虚渊玄的作品毫无掩饰的讲述人类抛开理性后所暴露的黑暗.同时撕下你的表面伪装将这些暗硬生生的塞到你的内心。读起虚渊玄的作品就好像套在铁罐头一样的潜水服不断的下潜，即使你明白继续下潜的话这样破旧的潜水服随时有可能耐不住压力而炸裂，但依然忍不住想要看看幽暗的海底究竟有着什么，而最后的震撼足以让你数天内都不会理会现实的世界。



当时最初的作品《PHANTOM》就显示了虚渊玄的强大，可以说接触的人都被其中的魔所俘虏

在沙漠的尽头相爱——沙耶之歌

《沙耶之歌》是我相当喜欢的一个游戏，而且因为有汉化的缘故在国内的流传度应该也不小。不过现在真的要我评价起这个游戏的时候，却又不知道应该用上什么样的词汇。沙耶之歌其故事本身所描述的爱在世人的眼光中其实是相当扭曲的，但当你回想起这个故事的时候却又会觉得再也没有见过如此纯粹的爱情，这恐怕就是虚渊玄的贯彻的可怕理念——最美丽的爱情是毁灭。

故事的男主角因为事故造成了现今人类医学无法治愈的认知障碍，从那一天起他作为所有的一切全部都改变了，因为这项疾病他的世界真正意义上完全改变了，所有熟悉的事物和朋友在他的眼里都变成了可憎的肉块，而在这片荒芜沙漠中他遇到了唯一美丽的少女——沙耶。因为认知障碍从人类社会上被排斥的主角与正体不明从人类道德上被排斥的沙耶就这样相遇、相爱了。有人说过两个人的结合就表示一同度过所有的难关，就意味着除了身边相爱的一个人与全世界为敌。而这对于他们两人来说并不是比喻或者形容，而是真正的现实。因为爱他们才能在这个对于他们来说是无尽沙漠的世界中生存，为了生存他们必须在这个对他们来说是荒芜腐朽的世界持续相爱。超脱了世俗、道德的束缚，不含有任何其他感情的全部意义的爱，所以这部短小的作品才能激起如此强大的震撼。也让那些自认为将爱视为一切的人惊恐的认识到纯粹的爱究竟有着什么样的形态。

值得一提的是，这个游戏虽然有三个结局，但是并没有一般意义上的最好之称。三个结局留给人的是完全并行的震撼与怀念。而根据虚渊玄本人的说法，则是他写的这个剧本是制作治愈系游戏来着的……



当初看到这张图时究竟是看到了绿洲还是更恐惧的存在实在是内心纠结







两人为了世界而放弃生活，或者为了爱而毁灭世界

难忘的今宵圆月——Type Moon



最近不断跳票的游戏，这究竟有什么好跳的啊，全是文字的东西

关于Type Moon我在这里并不想再描述过多了，当然这并不是因为我不喜欢这家公司，而是刚好相反，我相当的喜欢这家公司。同时也很故意的在电攻的各个栏目中提到这家公司的名字与相关内容，所以在本专题就不再消耗太多的笔墨了。

Type Moon被国内戏称为“型月”，关于其的特点或者说公司结构，应该说就是皇帝制度，Type Moon构成的基本要素就是奈须きのこ与武内崇。从小就喜欢写小说的奈须，在将自己的作品给包括武内在内的周围朋友观看后开始有了就按那个小说制作成同人游戏的想法，并且付诸实施。以《月姬》为处女作，开始营造自己的FANS群，在商业化后现在已经是在日本相当影响力的公司了。其实说起Type Moon常常会忘记其作品本身带有H的事情，虽然其H的剧本并不薄弱，但是写作无敌强大的奈须将这些场景描写和塑造的相当自然毫无突兀，同时反而是让我们觉得仅仅是认识到了女性角色可爱的另一面，有着相当纯爱和恋情的手法反而让人并不会去注重H本身。而且这些应该本来就不是奈须小说的原有目的，应该说是为了制作游戏时讨好玩家而加上去了。所以Type Moon有着众多重量级别的女性角色，和相当忠实的FANS群体。



Type/Moon的女性角色塑造真的可谓是一绝，强气和个性，反观男性主角倒是变化有限的被动性

随便说一下某猫最喜欢的Type Moon作品是《空之境界》，最期待的是跳票到现在让人欲哭无泪的《魔法使之夜》。虽然现在Type Moon可谓是如日中天，不过就像我开始提到的其公司本身的结构总让人觉得隐患重重，奈须和武内无疑是在业界称得上天才的人物。而以他们为核心的公司也确实得到了急速的成长，但是当贤明的皇帝离去的时候，这份辉煌是否还能够持续吗？

靠樱花吃饭的公司——CIRCUS

CIRCUS，在国内有着其爱称“马戏团”。说起CIRCUS的代表作便是初音岛、其公司印象自然是初音岛、其公司特点还是初音岛。不知道这算是因为初音岛实在太成功呢了，还是因为CIRCUS不断炒着这碗冷饭的缘故。

“初音岛”是美少女游戏界最为浪漫的地方，设定上四季都飞舞着樱花。其游戏的初代在这里登场后，第二作以及现在类似外传的作品的舞台都全部在这里，当然这些不同时间轴的作品中我们也会看到曾经那些游戏人物的老去后的将来。其中的H片段也是属于相当的纯爱与青春的成分，不过依靠女主角本身魅力大于故事的事实属于见仁见智，当初《初音岛2》结束了雪村杏篇后某猫就没有了再战的动力了。不过身为一个文字性美少女游戏竟然将这块地方如同世界观一般的不同上演故事和补完，这个是属于人气高，还是不停偷懒都让人难以搞清楚。不过会变出典型的魔法、微笑的方乃、想着夜晚樱花树许愿就会成真的传说，无疑在每位到过初音岛的玩家心中留下了抹不去的初音岛现象。



初音岛系列还是感觉美丽大过于忧伤，主要还是依靠角色的人气来带动游戏的，而并不是太依靠故事



话说我一直在想，这公司一直靠着初音岛吃老本他们就不会有危机感吗，虽然初音岛倒是直到现在都人气不减

撕开所谓的底线——Overflow

Overflow是一个在近几年里被一直津津乐道的公司，其被关注的原因有两点：一.其最近产出的美少女游戏三部曲《school days》、《summer days》、《cross days》全部是使用全动画的方式演绎的，其他所有的美少女游戏都仅仅只是使用图片或者极短的动画片段。二.这是创造了被称之为渣中之神的男主角伊藤诚。

国内谈到这个公司的游戏的时候其实大部分只是到凑热闹的程度，全动画的H剧情究竟怎么样，伊藤诚究竟可以渣到什么样的程度等等。虽然在日本究竟怎么样我也不是很清楚，不过相信抛开语言因素后应该比国内要有更深的认识。其实这些系列的作品在塑造人物和故事的时候都围绕着其被赋予的“矛盾”展开，在一开始的纯爱阶段的校园生活还是无比青春和纯情的，但是当处理爱恨纠葛以及耍起阴谋的时候，所有的人物简直都变成了大人的思维。也许这就是Overflow所想要的效果吧，与其说是校园故事不如说是大人的寓言，虽然他们应该是高中生，但是Overflow有赋予了他们作为社会大人思维的另一个身份，如果你觉得游戏的某处剧情渣的不行，不如想一下这究竟是多么现实。可以说如果遇到的高中生脑子里真的想的是这些东西，那么绝对会让我怕到晚上无眠。

而系列的第一作《school days》无疑是将这样的矛盾表现的最好的，也由此让后续作品难以再超越其人气。其实后面几作的表现并不算差，只是《school days》实在太强大、太经典了。而有些人或许是因为看了Overflow所描绘的校园纯爱片段，无法在脑子里将这个反差反应过来，觉得那些黑暗剧情仅仅是迎合商业上的做法。那么我告诉你，你错的彻底了。如果你翻过Overflow所有系列游戏的关系你就会发现它在打一盘大的超过你想像的麻将，或许那时你才会被真正的吓到，Overflow就是这么坏心眼的公司。说起来有一点这公司已经做到了前无古人了，那就是比游戏还大的游戏补丁。


当初这一作出来的时候确实惊为天人，7.8G的容量到现在还记忆犹新


当时言叶在《school days》中的那一锯一夜成名

廉颇老矣——Illusion





同样对于80后来相当难忘的一个游戏公司，不知道是不是因为那时大家的英文都不过尔尔，还是为了隐晦的简称，I社基本上就是对于这个公司的统称。说起Illusion的特点就是3D游戏技术，同时该社的3dhgame也是最早流入我国的，但是应该是《尾行2》。所以虽然制作3DHgame的游戏公司并不是仅此一家，但是由于此记忆的缘故，无疑此社是这个领域对我国影响最深的。

应该说到目前为止Illusion也是美少女游戏中拥有最高技术的游戏公司，但是它能够给一代人带来如此深刻印象的并非全是因为其3D技术。从最初其游戏的发售时间就可以看出游戏的制作周期相当的长，基本上1～2年才会出一部。在呈现出但是高素质3D技术的同时，并没有忘记对于剧情以及人物个性的塑造，所以许多人在剧情过后的懊悔、苛责、空虚等等的情怀是比3D技术更强的冲击性。当初《监禁》中千雨的死亡在玩家群中激起了极高的反响，而玩家的联名请求后Illusion特意为此人物新增了一个补丁补充了一段最后逃脱了剧情，这是玩家对于Illusion的肯定，也是Illusion对于玩家的肯定。而该公司历史上最强之作无疑是《欲望之血4：失落的孤独 》，3D画面的精美、剧情的宏大、场景的恢弘。在那个由3D创造的火星幻想世界，人物经历的相遇相伴相爱、直至最后的生离死别，在那淡淡哀伤的主题曲中落下帷幕，但是却永久的在我们心中回响。

这些早期的作品如果你只是想下个看图档瞧瞧有什么的话，有着其他更适合你的选择。但是可惜在越来越商业化和经济性的压迫下，不允许其原本耗费时间和人员的精品制作策略，Illusion也不得不走上了快餐化骗钱的道路，所以众多的老玩家都哀呼那个时代的I社已经不在，而纷纷离开。而在一些人物合集性的游戏中，那些曾经已经塑造的有血有肉的老角色超市撑起销量的法宝。也许这就是坐山吃空的写照，希望已经廉颇老矣的Illusion能够有自己的一次涅槃。

不知不觉就这样写完了，整篇文章都是以我的回忆为基础完成的，所以难免会有什么遗漏和错误。某猫虽然上面洋洋洒洒的写了这么多字，不过并没有想要说明什么，解释什么的意思。如果要说其意义那不如说就是参数我所看到的事实与对于往昔的回忆吧。如果其中某些回忆有幸与你重叠，那么请让我们相视一笑。对了，忽然想到了一点，如果说大人有着少年所没有的知识，那么少年同样有着大人说没有的东西——纯真。长大之后的人即不知道那是什么也不会看见，当然就像我前面提到的这仅仅是一句题外话。

12月在商业界来说可谓是最为重要的日子，历年来的年末商战都是各路商家大显神通的时机。而在游戏历史上，12月这个月份的重要性也可以说是无与伦比的：仅仅是在日本，这个月中诞生的硬件就有世嘉的MEGA-CD、32X，NEC的PC-E SUPER GRAFX、PC-E SCD、PC-FX，BANDAI的WONDERSWAN COLOR，微软的XBOX360等等，更不要说索尼的PS、PSP和任天堂的NDS、Wii了；至于那些著名的游戏系列，最终幻想、梦幻之星、洛克人、炸弹人、快打旋风、GT赛车等等也都是在这个月诞生的。这次我们不说软硬件，单单来看一下本月重要的人物和事件好了：

游戏历史上的12月

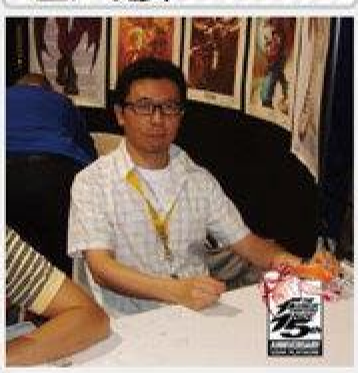
12月诞生业界人物：（游戏名人诞生月）

岩田聪



1959年12月6日，现任任天堂总裁岩田聪在北海道首府札幌市出生。从小热爱游戏设计的他从东京工业大学毕业之后就加盟了HAL研究所，该社先后以《洛洛大冒险》、《星之卡比》等作品而与Intelligent Systems社并列为任天堂早年最主要的第二方开发商，但岩田聪作为该社的主要成员之一，却一直并未受到业界的关注。直到2002年5月，执掌任天堂长达53年的山内溥老爷子出人意料的选择了这位年仅42岁的无名之辈做他的接班人，才让世人为之侧目。而在岩田聪接掌了任天堂之后，面临来自索尼和微软两大巨头的巨大挑战，任天堂却奇迹般的焕发了新的活力，以NDS的触摸理念和Wii的体感操作两度引领了业界的革新，成功的拓展了传统的游戏理念和更为深层次的用户群体。在日本市场日渐萎靡的如今，唯有任天堂依然能够傲然卓立于世界之巅，对此，岩田聪功不可没。

森气楼



出生于1962年12月14日的森气楼可谓是游戏业界最知名的画师之一，如FF系列的天野喜孝、DQ系列的鸟山明一样，森气楼所执笔的厂商是鼎鼎大名的SNK，SNK旗下的《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列、《侍魂》系列、《拳皇》系列、《月华的剑士》系列、《合金弹头》系列的角色设计几乎全都出自他的笔下，而在SNK破产之后，森气楼凭借《CAPCOM对SNK》而成功转会CAPCOM，并为GBA版《快打旋风ONE》、《超魔界村R》，PS2版《枪下游魂》系列、NDS版《生化危机 死寂》以及Wii版《生化危机 安布雷拉编年史》等作品担任了角色设计，其画功可见一斑。

船水纪孝



1965年12月14日出生的船水纪孝是CAPCOM的元老人物，曾经担任CAPCOM第一开发部部长，在他的主持下，第一开发部做出了街霸系列、恶魔战士系列、VS系列这样的永恒经典，而CAPCOM早年的大批名作如《绝对合体》、《1943》、《1943改》、《世界末日》、《吞食天地》、《展区88》、《威虎战机》、《复仇者》，以及后期的代表性力作《生化危机 爆发》、《怪物猎人》等也都是其名下的产物。也正是由于他的大力提携，冈本吉起才得以担当大任。可惜的是，在2004年4月，完成《怪物猎人》之后，船水纪孝退出了CAPCOM，那时的他也许没有料到，《怪物猎人》会成为如今日本游戏业界的一个标尺。

古代祐三

1967年12月12日出生的古代祐三，堪称是日本游戏音乐史上绝无仅有的奇人。1989年底，由于一手包办MD动作游戏经典《超级忍》的音乐制作，在该作的标题上赫然打出了古代祐三的名字，这不仅是游戏史上的第一人，也是迄今唯一的一个。该作在1990年度的第二届MD杂志评选中击败《出击飞龙》获得了最佳动作游戏奖，并毫无争议的夺得最佳音乐奖；而1991年度的《怒之铁拳》也不负众望的再度拿下了最佳音乐奖和最佳动作游戏亚军（冠军是《索尼克》）。1990年初，日本举办首届游戏音乐大赏，古代祐三就凭借PC88版《The Scheme》击败NAMCO的《女神传说》和TAITO有名的ZUNTATA乐队的《太空战斗机2》拿下第一名；之后在第二届评选中又凭借MD版《超级忍》打败KONAMI矩形波俱乐部的《宇宙巡航机3》而名列第二，仅次于国民RPG《勇者斗恶龙4》的交响组曲；接下来在第四届评选中又凭借ENIX的SFC名作《actraiser》击败了《最终幻想4》原曲再度夺得亚军，仅次于NAMCO的《龙骑兵》。此后的数年之间，古代祐三都能以一人之力与ZUNTATA、矩形波俱乐部这样的神一般的团队分庭抗礼，这在业界是无人可以做到的。



12月发生的大事记

DQ9宣布登陆NDS

2006.12.12，这原本是PSP发卖两周年的纪念日，但是，就在这一天，SQUARE.ENIX公开宣布旗下的“国民RPG”《勇者斗恶龙9》将在NDS上推出。历来DQ系列正统新作宣布在哪台主机登场，就被视为是该主机已经获胜的象征：1997.1.14，DQ7宣布登陆PS，从此SS一蹶不振，N64也无力回天；2002.11.29，DQ8宣布登陆PS2，从此GC再无翻身机会。而在2006年年底，短短两年间NDS在日本的销量已经突破1400万，相比之下PSP还不到500万，PS3和Wii则是刚刚发卖，DQ9选择NDS为平台可谓是唯一的明智之举。而这一举措的结果则是，2009.7.11发卖的DQ9以超过430万的成绩创造了系列的最高纪录，并获得了系列史上首个满分评价，同时，这也是日本历史上除了任天堂的软件之外的最高销量。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏外语 Speed English

在最近诸如星际2和使命召唤7等大作连连登场的时候，也许穿插一款小品级作品可以充分放松我们被大作激荡的神经。这次就让我们来体验这样一款小品级作品：《戴斯班克》。这是一款2D与3D并存的独特风格ARPG，风格幽默动作爽快，非常适合用来休闲娱乐。

标题释义：DeathSpank 翻译：戴斯班克



标题是游戏主角的名字，因此音译是比较合适的译法。当然直接考虑单词本身意义而翻译为“死亡拍打”也不无道理。death：死亡。spank：用手掌拍打。当然DeathSpank与其说是名字倒不如说更像是个称号，因此理解其含义也是有必要的。

【特色系统：正义武器】

Weapons of Justice

Trigger Weapons of Justice special abilities when the Justice Meter is full. Fill the Justice Meter by hitting enemies.

翻译：

正义武器

当正义槽满的时候就可以发动正义武器特技。正义槽通过攻击敌人上升。

当正义槽积满的时候，主角头上会出现“JUSTICE READY”字样，此时攻击敌人就可以发动华丽的必杀了。当然只有一部分武器可以发动正义武器能力。



【对话学习】

要了解一款游戏首先要看的就是开场动画。这次让我们先来观赏这段华丽的登场吧。

This is a true story.

这是个真实的故事。

The world almost ended once.

世界曾一度濒临毁灭。

It is a story I need to tell before I grow too old to remember.

我必须在我老到记不住之前讲出这个故事。

It is a story of a man some called a curse and others called… a Hero.

故事的主人公，有人说他是个祸害，其他人称他为……英雄。

But a man they ALL called… DeathSpank.

但所有人都叫他……戴斯班克。

单词详解：

almost: adv. 几乎，差不多；将近

curse: v. 诅咒；n. 诅咒；祸害，祸根；（基督教）逐出教会

Foretold of his destiny to possess a powerful artifact only known as…The Artifact,

被预言命中注定将拥有一个强大的神器，一个只知道叫做“神器”的神器，

DeathSpank dedicated his life to becoming a Hero to the Downtrodden, a Vanquisher of Evil, and a Dispenser of Justice.

戴斯班克献出毕生以成为一名贫民的英雄，邪恶的征服者，正义的施行者。



To becoming a hero worthy of the power of The Artifact.

成为一名与神奇力量相应的英雄。

单词详解：

foretell: n. 预言；预示

destiny: n. 命运；天数

possess: adj. 拥有；占据；支配；具有。与泛指“有”的have比，possess更正式，强调拥有、占有并能加以控制和支配，强调归属。

dedicate: vt. 奉献，贡献

downtrodden: n. 受压迫的；被压制的

vanquisher: n. 征服者

dispenser: n. 分配者；施与者；自动贩售机



I' ll begin my tale at the doorstep of the Demon Witch, Ms. Heybenstance.

我的故事从恶魔巫女海本斯坦丝小姐的门阶前开始。

Led there by a guide too smart to go any further, DeathSpank clutches in his hand the final clue, in a life' s journey paved in Blood and Steel and Bacon.

在一个聪明到绝不肯再往前走的向导的引领下，戴斯班克紧握着手中的最后线索，走上这一生中铺满鲜血、钢铁和培根的旅程。

A journey that will finally lead him to The Artifact, or… so he was told.

一条最终通往神器的旅程，或者……只是他被如此告知着。

单词详解：

clutch: vt. 紧紧抓住；掌握

pave: v. 铺（地面）；衍生词pavement：n.人行道；铺石板的路面

模型地带 Model Zone

寒宫沢模型展示会2010秋

对手办爱好者和ACG粉丝而言，有众多厂商参与和大量精彩手办露面的宫沢模型展示会绝对不容错过。就在2010年11月9日，面向模型行业的宫沢模型展示会2010秋盛大开展！这次的展会可说是众星云集，虽然就内容来看，展会仍旧以萌物为主，不过也有高达、机甲、特摄和其他类的东东。东西实在是非常多，这里仅罗列其中的代表作。

分量十足的萌物展示

命运之夜（Fate Stay Night）

这个ACG系列作品的知名度就不提了，相关的手办可说是层出不穷。在这一次的宫沢模型展示会上，同样有高质量的新手办登场。



腹黑系美女魔术师远坂凛（Rin Tohsaka）



由Max厂推出的黑化Saber手办！

我的妹妹不可能那么可爱

这部在2009年3月起连载的漫画作品（简称《俺妹》），发售当初于秋叶原曾数度断货。最近，关于这个题材的手办也是屡见不鲜，有妹控情结的朋友们一定不要错过。



黑岩射手

《黑岩射手》最初不过是发表在Pixiv上的原创插画角色。奈何被同人社团supercell相中，又以该角色的造型写了一首初音未来合成的原创歌曲，然后一炮走红。



黑岩的死敌，末日世界的主宰 DEAD MASTER



Q版的Gold Saw



黑岩射手



那把武器据说每秒能发射20发岩石

其他



初音少女





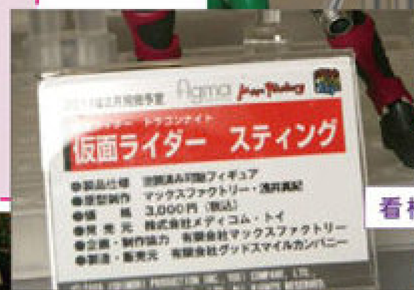


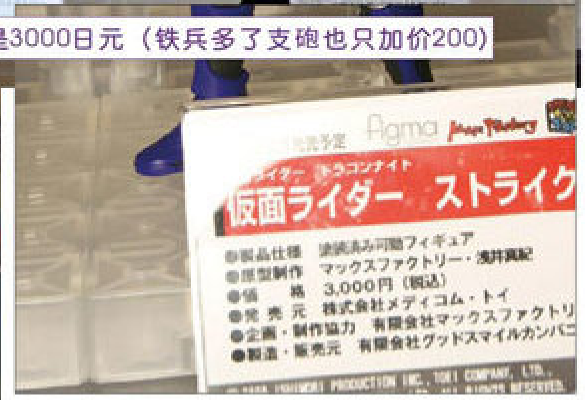
机甲系和正义的化身们

撇开上面这些男女皆宜的“萌物”，机甲系和那些“正义的化身”在本次模型展示会上也可谓大放异彩。虽然奥特家族和假面骑士系列动画已经不太适合P羊了，不过对真正的动漫迷们而言，这些作品永远不会褪色，因为正义不死！



假面骑士：Strike（王蛇）和Sting（莱亚）





看标价都是3000日元（铁兵多了支砲也只加价200）



左边是EVA，右边是奥特曼（中间的是“使徒”？）



高达系列



高达系列



看脑袋的特点似乎是奥特曼中的赛文之子



► 这款不是机甲，但喜欢高达系列的你应该认出来了。没错！这是《机动战士高达UC》的奥黛莉伯恩的手办。

爱疯族



英雄无敌2

iPhone版Heroes移植自PPC平台，混合了策略(TBS)及角色扮演(RPG)元素，主要玩法就是发展和战斗两个部分，与敌方军队交战，获得经验，学习新技能，收集资源和宝物，挖矿建筑城堡，以生产和雇用更多强大的生物。通常这样做的目的主要是打败其他英雄以及占领所有城堡。



功夫世界

一款类似劲舞团的触摸打击游戏，使用点击和滑动完成整套太极动作，连续完美点击将进入幻境状态。该应用程序的所有动作数据都基于正宗中国太极宗师。



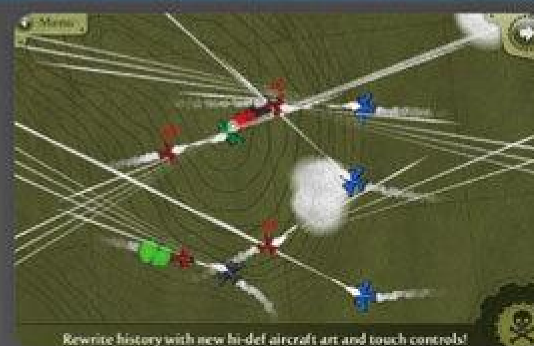
美女桌球2

Hot Pool 2一款3D的台球游戏。游戏中你将扮演一位花花公子挑战8位台球女孩。如果你赢了，你将获得他们的芳心，解开未解之谜。



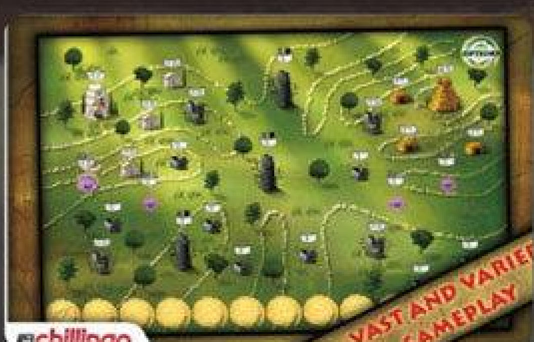
史诗战争3：英雄战争

史诗战争小游戏系列的又一经典续作，游戏传承了前作细致的设定和丰富的人物技能，同时又作出了改进与强化，确实是防御型策略游戏中不可多得的佳作。



蒸汽战鹰

一款画面精美玩法新颖的回合制策略游戏，玩家要先设定好飞机的飞行路线，两军战机相遇，战机会自动向对方发动战争。谁也不知道下一步的飞行轨迹。



文明战争

玩家通过控制一个文明派系，和电脑控制的比较高级的派系争地盘、反抗电脑的无理统治。



疯狂机场

带您体验真实的机场管制，调度飞机的等待、进入跑道、起飞降落、从跑道回到候机中心，这一切都需要你的关注。



太鼓达人

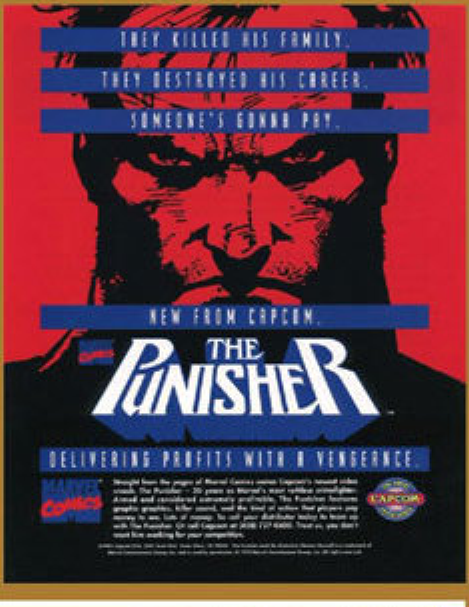
一款触摸音乐类游戏。原作曾在NDS、PS2、PSP等游戏机上风靡一时，不过这次打鼓可不是用鼓棒，不是用手柄，更不是用触摸笔，而是用你的手指去完成整个音乐敲击过程，别有一番乐趣。

Safari Mail Photos iPod

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



复仇处刑人 The Punisher



《惩罚者（The Punisher）》是Cps1清版游戏黄金年代的最后一款作品。它改编自Marvel的同名漫画。这部漫画描绘了一个充满犯罪的世界，而主角惩罚者则在漫画里贯彻着以暴制暴的信念。基于这样的游戏背景，该作看起来比同题材的《Final Fight》更为凶狠，也没有《名将》的幽默感，玩家在游戏中不仅依靠拳头，也用枪杆说话，这为Cps1的落幕写下了浓墨重彩的一笔。

何为The Punisher?

弗兰克原是美军海兵队的一员，有一个美满的家庭。但有一天，在黑帮成员激烈火拼的过程中，流弹误伤杀死了他的妻子和两个孩子。从此之后，他便发誓要向黑帮复仇，不是通过法律，而是铁拳与枪管。胸前大大的骷髅显示出了他对犯罪的深恶痛疾……

总的来说，本作的故事十分单纯，The Punisher和他的拍档——美国秘密组织“盾牌”的特工Nick Fury一起追踪黑帮大佬Kingpin，一路将他的爪牙杀个片甲不留，最后将那个穿礼服的胖子给海扁一通。虽然游戏只有两个角色，而且这也意味着只能够容许两人同时游玩，但超级英雄们的招式丰富得让刚打完《凯迪拉克与恐龙》的玩家难以想像，而且全部招式只需要用摇杆加两个按键就能够使出来。除了普通的拳打脚踢和损血保险技之外，还存在着一种抓投版的损血技，使出这招后，杂兵会被你像玩一样地转来转去，周围的敌人都会被波及，最后给扔飞出去。



▲ 必要时，主角就会掏出枪来无双。

主角一行为了对抗巨大的犯罪集团，光靠拳脚自然不够。他们的身上都带着足够强力的火器。比如用来解围的手雷。当角色在空中的时候同时押下两个键就能投掷出去。不过最令人惊讶的还是那把在特定场合才会掏出来的大口径手枪。这把枪射速惊人，而且也不需要瞄准，只要玩家猛按攻击键，就能把敌人给射成一个个马蜂窝。火暴之余也有些不解，为什么他们非得在对付手持火器的敌人时才掏枪呢？The Punisher不是以冷酷无情著称的吗？

游戏的画面非常棒，如果不细看的话，它几乎达到了同年出品的CPS2游戏的水准。这不仅在于游戏中充斥着炫目的枪战和爆炸，而且环境中的大部分物品都能被破坏，或拿起来殴打那些黑帮混混。更别提游戏中那些机器人的精彩演出了，它们在被玩家打坏上半身后，还会用两条腿向你走来并自爆。总而言之，这款游戏有所有漫画迷所要的，也有所有街机仔需要的，怎么能不受欢迎呢？



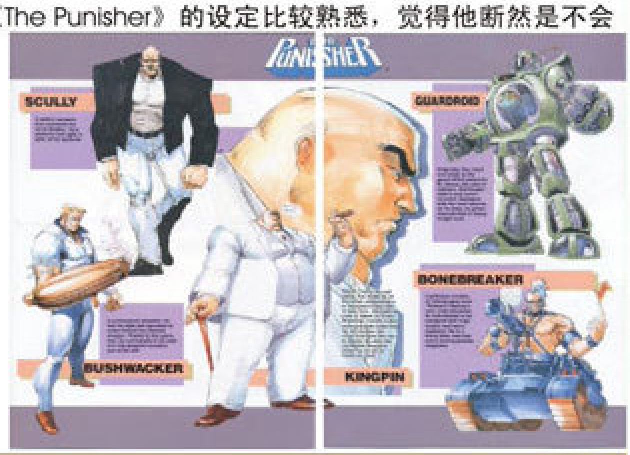
▲ 虽然扼杀了自己的感情，但是Punisher依然爱美女！



▲ 与巨大机器人作战也是游戏的魅力之一

小秘密

《The Punisher》身为美国英雄，在日本和欧美地区的版本也有着一些微妙的差异。其中最明显的就是日版的有些招式，比如下上攻击的高踢和长距离的跳跃攻击，日版会将敌人打至燃起青色火焰，就像被街霸2里的Vega用精神力爆击打中一般。而美版的前者是将敌人打出血，而后者则根本就是普通的跳跃攻击。或许是考虑到欧美玩家对《The Punisher》的设定比较熟悉，觉得他断然是不会使用精神攻击的缘故吧！另外游戏还有一个比较搞笑的失误，在第一关的街道场景里有一只可爱的大白猫，但它发出的叫声却是狗叫……



▲ Boss插画十分有个性，令人过目不忘。

囧囧有神物志

2010年 小P羊版

玩纸船最高、最囧的境界

纸船，这个玩意对80后的“童鞋”们而言再熟悉不过了，DIY一艘纸船花不了你几分钟时间，更重要的是，这玩意的造价极其低廉、材料还可以就地取材（譬如随手从练习簿上撕张纸）。好吧，坦率地说，我们之所以对纸船记忆由新，完全是因为当时没什么东西可以玩儿。不过，你知道玩纸船的最高境界是什么吗？

如图所示，这艘德国制造的纸船已经在伦敦泰晤士河成功下水了。船只长约5.4米，是由大量纸张黏合而成的（下水那天来了差不多十个帮忙的），之后就有了船长大人冲着镜头大秀POSS的画面，不过制造者Frank Bolter显然就没准备让这艘雪白的大家伙平安返航。



用激光雕刻心中的香蕉

世界上有各式各样的艺术家，也有形形色色的“控”。那么，你能想像一个香蕉控艺术家会做出如何疯狂的举动么？不卖关子了，这只在艺术家Wouter眼中完美无比的香蕉，是借助激光雕刻而成的作品。据说，为了达到这一最终效果，Wouter还经历了好几次实验。现在面对这样“完美”的香蕉，你有勇气吃吗？



囧上一层楼！日本招财福星大便男公仔

如您所见，这个公仔就是传说中非常灵验的招财福星——屎伯（其实也是刚刚在网上火起来）！说起来，屎伯的诞生同“犀利哥”的走红有一曲同工之妙，而他的形象也确实囧到令人忍不住摸一把的地步。该如何形容呢？这个淌着鼻涕，顶着便便的“阿伯”直立高度有一米多，面部表情全部是刺绣而成的，手、脚都有魔术贴，可以摆出各种古怪的POSE，而揭开“屎伯”背后的魔术贴，还能看到又一条……便便。



囧设计：能当吉他弹的高跟鞋

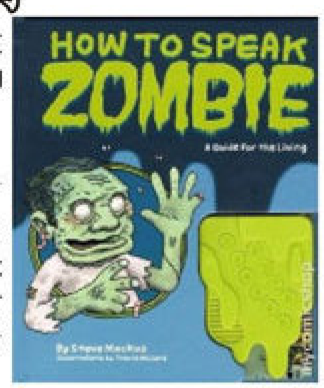
Lady Gaga的成功告诉我们，要想在舞台上成为焦点，就必须有够惊悚的装备。就好比下面这款别具一格的高跟鞋。名为E-SHOE的高跟鞋有一个最大的亮点，那就是鞋子的侧面安置了三根连着电子线路板的琴弦，于是在舞台上，你就可以一边抓着脚丫一边尽兴演奏了。不过，会不会被误以为在抠脚丫呢？



教你同僵尸沟通的生存手册

鉴于僵尸威胁论的调调越传越凶，难免有危机意识特别强的朋友制定了一系列计划来应对“世界被僵尸统治”的最坏局面。这些防御僵尸的方法包括各类与僵尸大战的游戏（譬如《植物大战僵尸》）、《完全防尸手册》还有某些大学的僵尸课程。

话又说回来，用以暴制暴的方法来对付僵尸是不是太不人道了呢？也许我们有更简单的方法来改善人类与僵尸的关系，就譬如学习一下僵尸的语言，和他们好好谈谈吃大脑的危害。嗯哼，下面的这本生存手册就介绍了传说中的僵尸语，手册里还有个电子声音模块，可以模拟出准确的僵尸发音“RAHHHhh！”，值得一提的是，这本书还有个功能按钮，可以在任何情况下使用。



电攻画廊

世界著名插畫師 GENZOMAN 神作欣赏

对于喜欢游戏同时也热爱欣赏插画的朋友们而言，GENZOMAN是个值得记住的名字，这位世界级插画大师曾推出过多本个人画集（包括《街头霸王4》的同人画集），他的多个作品曾入选魔兽世界TCG卡牌集，自己本身也是暴雪官方画廊的常客。另外在今年的圣迭戈漫画节上，GENZOMAN还推出了最新画集《卡普空的艺术》。在此，就让我们一同欣赏这位大神的画作吧！

GENZOMAN小资料：

原名为Gonzalo Ordonez Arias，其绘画风格兼有日系的华美和美系的大气，尤其是他为各国传说人物绘制的插图精美异常。


▲半兽人


▲塞尔达传说


▲街头霸王4


▲魔兽世界


▲血精灵法师


▲魔兽世界


▲肌肉版林克


▲塞尔达传说


▲波斯王子



索尼宣布 PSP Phone存在



早在PSP问世时便有粉丝想像PSP与手机的结合，不过直到最近，索尼才宣布PSP Phone（PlayStation Portable Phone）的存在。据悉，这款游戏手机将运行Android 3.0平台，还将引入线上应用商店。联系到微软之前发布的Windows Phone 7手机平台本身就集成了XBox Live，索尼在Windows Phone 7手机全球发售前一周宣布PSP Phone的举动，与微软针锋相对的意图就相当明显了。相比已经确定发售的Windows Phone 7手机，PSP Phone更像是一个专业的掌上游戏机，当然，这款产品最终是否能得到用户的认可，还要看其画面表现力、操控感等各方面要素。

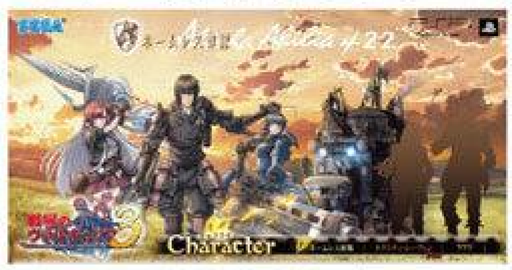
GameStop：今年PSP游戏太少！

最近，索尼高层一直在大谈PSP2的美好前景，可眼下，PSP平台的发展却惨遭零售商们的批评。就在近日，全球最大游戏零售商GameStop高层表示，今年的PSP游戏太少！

无独有偶，国外媒体最近一直在风传PSP的未来走向搞不好正在步任天堂DS的后尘。另一方面，iPhone也对索尼的软件销售带来了一定的冲击。鉴于PlayStation手机的说法同样广为流传，看来PSP在索尼业务中的地位已经越来越渺小了。



战场女武神3即将ova化



预定于2011年1月27日发售的PSP系列名作《战场女武神3》近日宣布了将同步制作OVA的消息，本作是SEGA人气RPG系列“战场女武神”的最新作，其中第一部已动画化并播放完毕，获得了不错的评价。而即将OVA化的《战场女武神3》将命名为《战场女武神3 为谁而负的枪伤》，到目前为止，官方暂未公布动画制作方面的具体消息，只知道游戏的OP是由著名动画会社Production I.G负责制作。

3DS的游戏操作将会主要用摇杆进行



最近，宫本茂在任天堂的官方杂志中透露了任天堂3DS加入摇杆的这一设计细节。据悉，主机的摇杆将安置在十字键的上方，输入位置也更为舒适。宫本茂提到这是对操作方面的新改观和设计，他预计未来的掌机游戏使用摇杆的操作将会成为一个趋势。

三款PSP作品建奇功 Falcom业绩大增长

近日，Falcom公司公开了其在2010年9月期的财报，据统计，在2009年10月1日到2010年9月30日这段时间内，Falcom的营业利益为2.87亿日元，同比前期的0.66亿日元增长了329.5%，纯利益为1.59亿日元！

能取得如此成绩和Falcom近期发售的三款PSP游戏不无关系，这三款游戏分别是《伊苏：菲尔迦娜的誓约》、《伊苏对空之轨迹》以及《英雄传说：零之轨迹》。特别是《零之轨迹》，这款游戏不仅获得了销量上的成功，也赢得了玩家的一致好评。Falcom公司也对未来1年的业绩进行了预测，目标是销售额11亿日元，纯利益0.75亿日元。



传变形金刚第三部游戏版将登陆3DS

据最新消息称，《变形金刚》系列电影的第三部作品将和以往的作品一样游戏化，游戏版将登陆3DS、Wii、XBOX和PS3平台。电影版的《变形金刚3》预定在2011年7月1日上映，目前已经推出官方网站，但未公布任何详细情报。另外，有消息称 Activision将于2012年推出《变形金刚》原创游戏作品《变形金刚：塞伯坦之战》的续作，该作会同时登陆 NDS、Wii、XBOX360、PS3和PC平台。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

本月热门PSP&NDS游戏

尖顶帽与魔法之店

游戏类型：角色扮演类　语言版本：日语版
发行厂商：Konami　发布时间：2010年11月11日
游戏容量：1024MB　推 荐 度：★★★★★

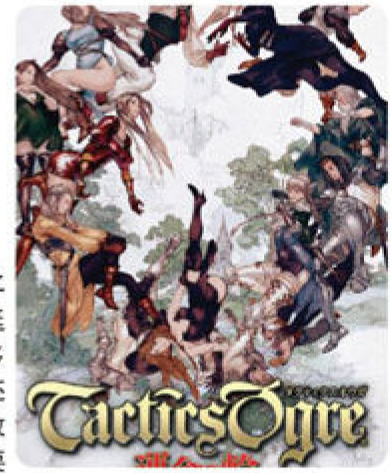


作为《尖顶帽》系列的第二作，游戏以不可思议的世界为舞台，玩家将操作魔法学院的见习魔法师，为成为大魔法师而努力奋斗。该作新加入了自己开店、奇妙事件、新的街道设施等多种元素，并且还可以继承前作的存档。另外值得一提的是，游戏内的时间是和现实时间同步流逝的。

NDS游戏

皇家骑士团：命运之轮

游戏类型：角色扮演类
发行厂商：Square Enix
游戏容量：1.5GB
语言版本：日语版
发布时间：2010年11月11日
推 荐 度：★★★★



PSP版《皇家骑士团：命运之轮》在剧情与各章节构成方面基本延续原版本的设定，但在多重故事与多重结局系统方面有大幅增强，同时还追加了众多角色的心情台词、支线故事等内容，以及角色养成方面的新要素。游戏将以漂浮在“欧贝罗”（Obero）海上的“法雷利亚”（Valeria）岛作为舞台。这座因为自古以来就是海洋贸易的中继地而繁荣兴盛的岛屿，不断有许多民族为了夺取它的掌控霸权而纷争不已。

PSP游戏

索尼克：色彩

游戏类型：动作类　语言版本：英文
发行厂商：SEGA　发布时间：2010年11月12日
游戏容量：512MB　推 荐 度：★★★★



本作是索尼克系列的全新续作。这款动作游戏不仅继承了索尼克系列的高速动作要素，还加入了和各种色彩相关的“色彩力量”动作。在NDS版的《索尼克：色彩》中，玩家互相之间的对战主要是以竞速为主，各自的竞速过程中还可以利用道具来对对方造成阻碍。另外，多人比赛模式还可以使用一卡多人的形式进行。

NDS游戏

伊苏：菲尔迦纳的誓约

游戏类型：角色扮演类
发行厂商：Falcom
游戏容量：671MB
语言版本：英文版
发布时间：2010年11月2日
推 荐 度：★★★★

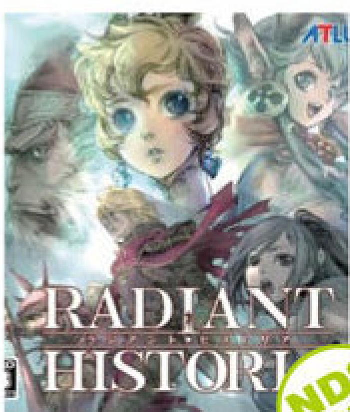


该作以《伊苏3》的故事剧情和冒险舞台为基础，采用了《伊苏6》的3D引擎与系统。事实上，这款PSP游戏正是移植自2005年6月推出的《伊苏》PC版，不过，游戏中也追加了不少原创新要素。随着游戏的进行，会陆续开放影片、设定画、插画等内容供玩家自由阅览，而当玩家破关之后，还会出现挑战敌方头目的“竞时模式”。

PSP游戏

光辉物语

游戏类型：角色扮演类　语言版本：日文版
发行厂商：Atlus　发布时间：2010年11月3日
游戏容量：1024MB　推 荐 度：★★★★★

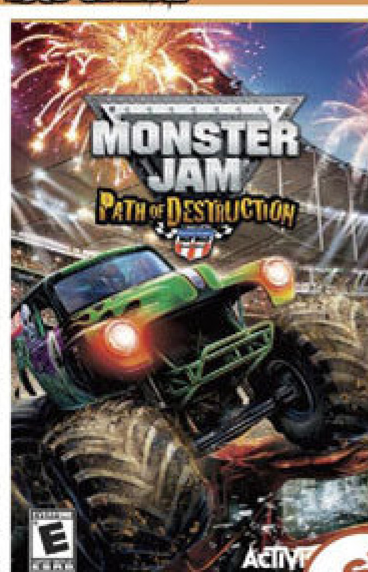


本作是开发了RPG游戏大作《凡人物语》的高屋敷哲、こにしひろし与开发《真女神转生》系列游戏的Atlus联合起来在NDS平台推出的RPG新作。故事描绘了人类与兽人种族共同生活的凡克鲁大陆。主人公“斯托克”所在的国家与其西边临接的国家处于一触即发的战争对抗状态。另一方面，大陆也面临着沙漠化的危机。斯托克需要利用时空移动的能力纠正历史，将大陆从危机之中拯救出来。

NDS游戏

怪物卡车：毁灭之路

游戏类型：竞速类
发行厂商：Activision
游戏容量：290MB
语言版本：英语版
发布时间：2010年11月9日
推 荐 度：★★★★



这款由动视发售的赛车游戏将会真实地重现怪兽赛车的魅力，与大多数强调竞速的赛车游戏相比，本作更注重让玩家体验疯狂驾驶与破坏带来的爽快感。游戏中玩家可以自定义赛车、卡车调校，以体现怪兽赛车那惊人的破坏力，游戏模式包括自由模式、赛道模式、计时赛、室内场地赛、挑战模式等等。

PSP游戏

第九茶坊

年末的茶坊七嘴八舌

——小编度过的游戏年

忽然发觉间发觉的茶坊已经到了今年的最后一期的，从年初起各位小编就在一个游戏又一个游戏中折腾了这么久，单看看自己写过的极速体验就有着一大票的数量了。年末的时候大家都喊着总结、总结的，那么小编们自然也不能只顾着打游戏，打的脚踩西瓜皮——滑倒哪里就是哪里。现在就让我们每位小编交上一份报告书，来好好看看自己究竟这一年过了一个怎么样的游戏年。

单机游戏复活的一年

——samtown

或许有人可能会笑：单机游戏不都快死完了吗，现在早就是网游的天下了……这丫的一定是找抽来的，大叔我这一年来登了这么多单机大作攻略和心得，难道写的都是天书？说此话之人既不是电攻读者，也不是游戏玩家！是什么？是专家……你说的那是在中国，今年单机新作只出了可怜巴巴的《古剑奇谭》那么一款，人家老外早就找到单机行业复苏的法宝了，那就是跨平台。

我们电攻每期 都要介绍不下十几款最新的单机游戏，一年下来能拿得出手的游戏，没有100，也有50个吧！这些游戏大多都是全平台的作品，就比如说本期中介绍的《使命召唤7：黑色行动》，游戏出到7代之多，反而越做越好，越做越赚钱？这是为什么呢？卖玩PC卖360，卖完360卖PS3，然后PSP、NDS，还有Iphone平台轮着上，那怎么不赚得盆满锅满的？一款类型的游戏就能够满足好几个平台的用户需求，群体之大 、潜力之深可想而知，但反观我们的网络游戏，表面上一派繁荣景象，可背地里成百上千个游戏商打破头皮地争抢那一群几乎已经对网游模式审美疲劳了的玩家们，明年会是怎样的情形，真TM还不知道啊！所以，大叔我过去说过“单机游戏网络化”，而明年“网络游戏单机化”可能更会成为游戏业界争相尝试的新模式。

满足度：60

评语：嗯嗯，今年国外的单机确实表现的相当强势，可谓是惊喜连连啊。不少曾经看起来已经要被埋没的系列都纷纷抬头，而且基本上现在有了XBOX360上的游戏必然会出现在PC上，游戏机上的大作必然会出现在XBOX360上上的良性规律。让人一年比一年要期待啊，不过国产游戏，今年的“轩辕剑”和“古剑”好像还没办法让国产单机有好的起色啊，不知道谣传年末的《仙剑五》会有什么样的战果，祝武运昌盛了。



单机能够呈现出今年的反弹趋势全部都是当年闭关修炼的结果啊。

惊！玩了一整年居然没高分？！

——小P羊

问我过了怎样一个游戏年？嗯哼，既然有人诚心诚意地问了，P羊就大发慈悲地告诉各位，今年最大的成就，就是玩的游戏比去年多！不过似乎、好像也就是这么回事，没有遭到什么惊吓也没有太大的惊喜。其实还是有一些游戏在P羊的心中激起点波澜的，但真正能令P羊给予满分或接近满分评价的作品好像还在爪哇国。

正因为无意间想到了这一出，P羊特意翻了翻自己一整年间在《极速体验》栏目中的游戏评分，结果惊讶地发现，自己居然从来没评出个综合评分在8.5分以上的作品（小P羊：哦卖糕，要是在《辐射：新维加斯》的评分上再严一把，岂不是一年连个8分游戏都没了？）。回头再对比下sam大叔、SKY、贪睡猫等人，这样的给分也足以荣登编辑部低分榜。难道是自己给分太抠门？还是说自己一整年都没玩到什么好游戏。答案要是后者的话……（P羊正努力地对镜学习郁闷成菊花的表情）这个游戏年也过的太惨淡了。

我相信，一年过得再不济，也不至于整年都没几个好游戏玩。事后，P羊经过深刻的回忆和反省后发现，不少被自己推入6分档次的游戏，都曾让自己乐呵呵地花费数天时间去弄透游戏系统和玩法，甚至达成通关成就。可一到给分，就成了另一回事了。画

文：无责任众小编　编：无责任贪睡猫　美：小杰

面、系统、操作方面的任何小瑕疵，都会让P羊欢快地举起小屠刀。看来这种残忍的心态，明年还真的改改。



某猫偷偷的告诉P羊，其实大叔老是拿难玩的游戏给你。

满足度：30

评语：在之前就看到你在微博上发表对于今年玩下来游戏的感叹了，这个么应该是P羊严格把关的缘故，这样才是为我们筛选带来真正高质量的游戏。啊呀，这个可不是说出了你以外其他的小编有放水嫌疑，下次要是你来个高分游戏，绝对会让人趋之若鹜。不过今年的《辐射：新维加斯》在你手下被评了8分档啊，看来改天我要好好玩一下了。

强坑不填屡跳票，大家都来学暴雪

——太郎

早在今年年初，《魔法使之夜》就宣布9月1日会发售了，于是我盼星星盼月亮的总算到了8月份。Type-Moon公司却轻飘飘的来了一句，“啊，我们跳票到年底了！！”，眼瞅着这11月份马上过完了，圣诞节就在眼前，你说Typemoon会不会来个圣诞节的礼物？不过，就现在这种风平浪静，一点消息都没有的状况，二跳是不可避免的事情了。你说你学什么不好，学人家暴雪跳票，学人人富坚坑爹，看看人家LEVEL-5，也是近几年发展起来的游戏厂商，认认真真做游戏，愣是把一部解谜游戏开到了第五作，今年还出了动画，人气高涨，TGS上直追SE这种老牌厂商。

要说今年比较开心的就是《GT5》发行了，虽说是PS3独占的游戏，但其当年开发的目的是为了拯救PS3于水深火热之中，可是山内一典明显没有理解SONY高层的意图，带着自己的工作组，平均每周出差一次（大有赶超当年《莎木》时代的铃木裕的腔调）。等到了PS3自己缓过气来，慢慢的靠着一些独占游戏在主机销售量上与X360持平之后，我们亲爱的山内一典老师总算宣布了《GT5》将在今年11月发行。我看的哭的心都有了，还好PS3自己争气、SONY足够财大气粗，否则《GT5》就真的准备帮PS3收尸了。



把那个跳票的交出来！

满足度：20

评语：恩，关于《魔法使之夜》这个东西我也很欲求不满，原本可是说在09年要出的游戏，现在不仅是轻飘飘的跳票了而且跳得一点下文都没有了，这类型的游戏也可以跳成这样，实在是让我绝倒。不过想想暴雪然后在想想毁灭公爵的话，气到也就顺下来了，不过我看归看Type-Moon你可别像它们学习啊。

感受到竞技游戏的高潮点

——杰哥

我就来说说今年的电竞吧，之前很火的魔兽竞技比赛已经渐渐地从我们的眼中淡出了，很多游戏竞赛都未有达到一个高潮，不过自从《星际2》7月28号问市以来竞技界刮起一阵猛烈星际2之风，原有的魔兽职业玩家和《星际1》职业玩家纷纷投入到《星际2》的行业之中，《星际2》这一针兴奋剂马上把竞技界从低谷直接攀升到最高点，随处可以听到有关星际2的对战消息比如成立了某某战队阿，某著名玩家的加入阿，韩国星际1的元老投入到星际2阿，魔兽顶级玩家纷纷转型到星际2的阿，国内也不另外的都加入到星际2里等等。

这次《星际2》一推出马上就有很多的赛事，除了暴雪嘉年华的暴雪精英邀请赛之外还有韩国的著名GSL联赛（包括战队联赛）、北美的MLG联赛、美洲的IEM联赛、中国的ASC联赛、DreamHack线下联赛等，这些联赛都很快的跟上星际2职业化的道路上，目的是为了加快星际2竞技的历史性发展，说明星际2已经被广泛玩家所接受，那时《星际1》触动了每个人竞技的心弦，现在《星际2》触动了每个人的心，《星际2》势必将代替《星际1》的存在。

GSL联赛可以说是世界上水平最高的联赛，这个联赛可以说是把《星际2》推向前所未有的高峰，一些刚从顶级赛事脱颖而出的职业选手水果贩子等选手已经被玩家所熟悉，现在人人都想参加GSL，每个人都为了能够在GSL中获得荣耀而努力，GSL的成功说明了《星际1》从《星际2》转型的成功，《星际1》的时代已经过去了我们为《星际2》喝彩！



要是哪天竞技游戏可以这么打，我也来陪杰哥过两招。

满足度：100

评语：只要有《星际2》就满足啦～只要有《星际2》就满足啦～老实说我们的杰哥也太容易满足了，一整天不是盯着《星际2》的比赛视频在看就是盯着《星际2》的视频在看，所谓执着的男人就是这个样子啊。期待明年《超级街霸4》能够移植到PC上面这样就可以和你好好战一战。

第九茶坊

暴雪主宰着游戏圈的每一年
——sky

回顾下游戏圈过去的几年或者更久，不难发现，基本上每一年最多人关注的都会是暴雪制作。星际争霸系列、魔兽争霸系列、暗黑破坏神系列、魔兽世界各个资料片，任何一款都可以用来长时间统治游戏圈，2010年也一样，《星际争霸2》成为了本年度绝对的主宰。

成为主宰的标准是什么？《使命召唤7》本来可以，但所有的精华都集中在单机部分的COD7，随着游戏的通关，也将卸下那耀眼的外衣，过高的配置门槛和并不普及的联网对战模式注定了它只能风靡一时。《FIFA2011》和《NBA2011》本来可以，但一个完全毫无体系而言的对战平台，并没有利用庞大的互联网把全世界的玩家给串联起来，让玩家和玩家之间的快乐只能局限在小范围的独乐乐，与其玩游戏还不如去论坛聊球来的过瘾。《战锤40K》本来可以，但它吃亏就吃亏在品牌上，就好比一双耐克和一双李宁放在你的面前，可能它们的做工并无差别，尽量它们的材质完全相同，也许它们只是一个logo的差别，如果价格相差无几，我想一般人都会选择前者，同理《战锤40K》随着时间的推移销声匿迹。于是我们给能够代表一个时代的游戏作品做这样的定义——质量上乘、受众庞大、互动范围广、游戏性持续时间长的作品。

2010年的游戏圈属于暴雪，有理由相信2011年也一样，就算到时暗黑3跳票，还有大灾变撑着。任何行业都逃不过新陈代谢，游戏业也一样，但和其他行业不同的是，我们的行业大佬只有一个，年年如此，而所谓的更替只不过是大佬在用自己的产品去淘汰自己的另一个产品罢了。



其实暴雪表示受到全世界人民的关注，压力很大。

满足度：80

评语：虽然不可否认，暴雪的产品质量一流，引领着每一年的游戏圈本来就是实至名归，但乔丹再强，如果年年都是他拿总冠军，总有一天人们会欣赏疲劳，整个行业也不愿看到独角戏唱一辈子。

玩了一整年各种各样的游戏
——贪睡猫

细细想起来这一整年玩过的这样那样游戏还真不少，从同人的到网页的、从角色扮演到动作技巧。老实说，我玩玩游戏是个很专一的人，以前倒是从来没想过会一下子玩这么多类型的游戏。当然这里并不是要说某猫变的三心二意了，而是现在大显神通的各路游戏都确实越来越有特色了。其实今年让某猫影响最为深刻的一个游戏就是这次上C78的《sora》，在东方系列的统治下，可以说是某猫很久没有玩到过的如此出色的射击游戏了，某猫觉得用上任何赞美词都不过分。再来就是横版过关游戏，这个系列某猫算起来今年竟然写了三篇这个类型游戏的技术体验。老实说这个类型的游戏是最能够让人回想起以前在街机房奋斗过的“激情燃烧的岁月”。而现在3D当道的情况下，还能有特别显示《闪克》这样高素质的游戏实在难能可贵。

最后不得不说的就是今年的国产游戏，从年初的《轩辕剑》到最近的《古剑奇谭》某猫都是编辑部内第一个奋战其中的。其实国产单机游戏真的很惨，什么东西和他比都相形见绌。所以如果年末是《仙剑5》能够出来的话，今年算是有个不错的丰收了。不过总的来说游戏还是有着这样那样的不足啊，玩家支持单机都是因为对于游戏的爱，虽然不可能一下子改变，不过希望有朝一日中国的单机界可以好好的回应这份期待呀。



某猫要再次申明一下，这么推崇《sora》并不是说着游戏的人设正好戳中我萌点的关系。

满足度：70

评语：其实打了这么多游戏还是感到有这么点不满足啊，毕竟才能够去年开始就一直期待的几个游戏继续跳票到鬼知道的日期为止，现在想起来都有点心理创伤的感觉。好吧，今年总的来说过的不错，明年继续努力打游戏。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



FM2010 短时间内跟经纪人搞好关系

很多玩家在FM2010中无法和经济人搞好关系，导致游戏越进行到后面许多玩家很难用便宜的价格签下好球员为自己效力，其实，游戏中有一个算是BUG的存在，可以短时间内跟经纪人达到恭敬的关系。

其实游戏中的经济人设定十分现实，只要你购买球员，完成合同谈判就会使得关系上升，如果，玩家还不砍他价，那么关系上升的幅度会更加大。当然，这在很多时候是不太可能的，游戏中的经纪人秉承了现实中的漫天要价，大有当年斯普雷维尔那句“1亿年薪不够我养家糊口”的风范。不要说玩家使用皇马、切尔西这些财大气粗的球会买不起，许多使用了小球会的玩家很多时候和经纪人的关系已经到了恶劣。



游戏中有这样一个设定，一个球员在转会时有很严重的伤病的话，董事会是不会通过转会的。知道这个后，我们可以找经纪人下属的重伤球员进行谈判，接受他们的天价要求。之后跟经纪人谈合同，直接满足经纪人的要求，甚至可以给他更多，同意后，经纪人的关系马上加上去，然后董事会取消转会。

只要将以上动作重复几次，就会很快的将经纪人关系弄到最好，在买卖球员时少了很多阻碍，价格也会便宜一些。

SHANK的几个实用招式

以下都对应XBOX360手柄按键。

进攻：对付小兵招式很多了一个是R1，就是华丽丽的跃起到空中然后落下抓住个小兵，先按X，就是出刀子那个，按个3、4下再按电锯，很欢畅的杀戮感；还有就是按R2，就是冲过去抓住小兵，这时如果是方向键加X就是投掷了，这个配合双人模式能打出团队配合！不按方向键按几下X就是先捅几刀然后在地上甩来甩去，同样无比的酣畅；再有就是直接按住方向键的下同时按电锯，就可以看到小兵被各种连击到死，这招简单实用又不失攻击力。

再说对付大块头的兵，这时R1就不起作用了，扑到人身上也会被无情的甩出去，这时可以采用跳过去在空中按电锯，就会出现敌人头上飙血的场面……

防御：L2是最简单的格挡，一般能抵挡住普通的攻击，但对付大块头的冲和BOSS之类的就不行了。因此可以采用方向键+L2进行闪避，画面上就是SHANK往前冲了一段，在冲的过程中是无敌的，也就是说能穿人穿子弹穿各种攻击……但这种闪避有硬直时间，不太方便连续做。

闪避：其实就是按前再按下，画面上出现的是SHANK在地上滚。看起来很朴实，但这是近乎无敌的闪避，不停地在地上滚来滚去，不管啥敌人的攻击都打不到你而且没有硬直时间，这个就太好了。我经常是滚到人身后然后一阵狂殴。这招对付BOSS很实用。

哥特王朝4

黑魔法电系战士配点及打法心得

黑魔法电系战士的特色是战系输出，电系魔法辅助。电系魔法有4秒麻痹，期间30%物理伤害增加，和30%血斩杀，基本算是最适合辅助战系的魔法分支了。

游戏中有战系用的逆天头盔，i神收集任务做完的天使光环.这光环有和没有战士绝对是两个人，只要带上这光环，基本上在地上打几个滚就满血了。

怪主要有三种：近战，远程和法系，其中远程战士是可以无视的，由于高防和经常滚动+移动作战，不太容易被射到，射到也不太掉血，一般最多20-30，血厚的战士基本无视掉了。法师是战士最怕的，基本看对面有3个以上法师就建议换远程武器或者魔法从远处一个一个猥琐了。

武器选择：前期用双手的吸血剑+电剑，后期可以用双手65攻的剑或者单手冰剑，65攻的剑暴击能到450+的血，但是单手冰剑特效非常逆天。配上战士常用符文：时间加速，狂暴。



大航海家4

初期赚钱指南

游戏开始后直接建立舰队，然后加入城市，把所有商品全加入AI自动贸易，然后点贸易，这样可以快速获得一些收益，这在初期是十分重要的一笔钱。等海盗多了以后，配备3个3级别克雷尔带0水手，全世界放满7个舰队，这样虽然收入并不多，但是补贴初期建设还是足够了。如果玩家有足够的耐心和时间，可以选择手动赚钱，就是把商品有产的城市该商品绿星买到剩1绿星。然后卖给其他城市没有产的到1个绿星。

在自动贸易期间，会碰到海盗打劫，前文的设定足够在打劫时自动攻击海盗并取得胜利，玩家可以查看船队列表里的线路详情看到胜利与失败。同时也能看到这条线路日收益等信息。在进入中期后，推荐玩家设定贸易为330+克格，这样就能保持每天的收入的同时为其他任务提供后勤支持。

在游戏的初期，还有一个快速赚钱的好办法，把克格升到3级，然后建立舰队，并装入100水手，每天工资会达到550，但是，你可以用这只舰队去任何城市当城市护卫队（在市政厅里有这个选项），收入1600每天，利润可观。



2010年动漫十大注目事件

本狼从某猫的手上接来这个动漫生活铺，虽然自己也就是公司、家里两点一线，过着一人吃饱全家不饿的典型宅男生活，其实本人还没有达到某猫那种死宅的程度。如果大家希望在这个栏目里看到什么，可以来信和我提意见的说。

2010年行将结束，本年的最后一季新番动漫也已经全部上线，之后的1月新番都还在天上飞着，今年二次元世界基本能出的事都已经发生了，与其在网上翻着一月新番那些有的没有的消息，还不如一起回头看看，2010年的二次元世界到底出了点什么大事。

如果接下来的一个月，再发生什么大事，例如：富坚义博离婚，猎人引起众怒（怎么都和富坚义博有关？）之类的，我只能说：天要下雨，娘要嫁人，斑要合体，人要积德啊！



10 你还记得我们吗？《秀逗魔导士》20周年

不知道大家是不是还记得，在我们年少的时候，有这样一部动画陪伴了我们很长一段时间。每天上学下课都按时到家，就是为了看到那30分钟不到的动画。那时候大家都还很小，网络也没有那么发达，根本不会想到去查这部动画的历史。于是，到了今年，突然在11区论坛上看到了《秀逗魔导士》20周年庆，原来它已经有了这么长的历史。

一句话评论：或许这部动画在整个动漫历史上算不上大作，但它却包含了我们很多人快乐的童年，每当电视台重放时，总能想起我们过去的点点滴滴。



9 《NANA》完全不同音乐故事 《轻音少女》散伙季

在两年以前，如果有人问，乐队类动画的代表作是什么？那么毫无疑问的是《NANA》，无论是动画还是漫画，矢泽爱都将一个敢爱敢恨，追寻着自己梦想的NANA展现在了我们面前。

在《K-ON》第二季里，作为主角的四位少女已经变成了高三学生，面临着高考的问题（擦，日本也有高考），乐队经历着辉煌到最后可能不得不解散的问题，即使知道这些故事都是在赚取观众们的眼泪，但是，真正到了大家都要离开的那一

一句话评论：轻音少女的乐队之路，是每一个曾经参加过乐队的学生都走过的道路，其实，看着她们就像在看我们自己。



两年后再见！《海贼王》路飞少年篇完结

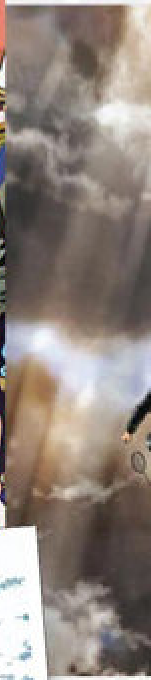
4 一句话评语：这种为fans着想的精神很让人感动（富坚你羞愧吗！！！！……）

作为日本三大漫之首的《海贼王》，终于在今年结束了路飞少年时代的慢慢长路。《少年JUMP》杂志在9月份宣布了漫画停载一个月，之后将进入本作的“第二部”阶段，时间轴将直接跨到2年之后，此时的路飞已经17岁，进入青年时代，也会在大海的道路上越走越远。

在少年篇的最后，火拳艾斯和四皇之一的白胡子双双殒命，整个海贼世界的平衡已经被打破，路飞身上的担子也更沉重了，10月份归来的17岁的青年路飞，应该能给我们耳目一新的感觉吧。

这次漫画停载有消息称是因为海贼之父尾田老师的身体出现了问题，近年来，尾田老师的工作量一直都相当大。因为最近规模宏大的顶上战争篇，更使他的身体处于超负荷工作的状态。在原本准备休息至少三个月的情况下，尾田为了读者不长时间的等待，强行将时间缩短为一个月。





《无头骑士异闻录》全年最大的黑马

3 一句话评语：一部将真实的池袋展现在我们面前的作品，剧中正臣、帝人般冷峻的美少年不正是曾经读书时我们的写照吗？



《无头骑士异闻录》以池袋为舞台，一个以向往非日常的少年、爱找碴的小混混、跟踪狂的电波系少女、以作情报贩子“为乐”的青年、专接不寻常病患的密医、迷上魔物的高中生以及骑着漆黑色机车的“无头骑士”等展开一连串不正常但爽快的恋爱故事。

虽说动画只放映了前三部小说的内容，角川书店架不住粉丝们的强烈要求，在动画完结后，马上宣布了其第二季的存在，并保证将在2011年春季档准时上映。一时之间，本来因为动画完结而叫嚣着无聊的各路人马，立即奔走相告，关于第二季的消息充斥的各大主流动漫论坛，就在这样一个漫长的等待下，作为前沿城市的上海举办了以本作为主题的ONLY活动，许多粉丝甚至从外地赶来上海，汇聚在中国的“池袋”——南京西路，或许即使如今，当你漫步在美丽的夜色之中，都能不时看到身穿印有“Dollars”大型LOGO的T恤少年从你身边擦肩而过。

《全职猎人》恢复连载
富坚义博再坑爹！

2 一句话评语：从《幽游白书》到《全职猎人》，没有最坑爹只有更坑爹！！！

09年底，广大漫迷们接到一个鼓舞人心的消息，富坚义博老师大发善心，将在今年重启《全职猎人》的连载。二次元世界一下子沸腾了，离开了我们8年的奇牙和小杰又将回到我们的身边，大家都坚信着富坚老师会在美满的婚姻生活过后，将自己挖下的这个超级大坑好好的填上。据说国内许多论坛都组织了去日本团购当期《周刊少年JUMP》的活动。

当广大猎人死忠们看到最新的漫画发表的之后，大家的心碎得如同从金茂88楼掉下来的玻璃，暂且不说几乎就是草稿本的画风，那顶了一个扫把头，全身长满健美教练的肌肉的人居然是当年正太小杰。你让我们情何以堪啊！！！富坚义博老师，你在霸占了全球各大休刊榜之后，又爬上了今年坑爹版的头条。这还不算，他在连载了10话左右后，号称着又去寻找灵感，继续留了个大坑在那里，去过他美满的婚姻生活去了！



小杰，你长成这样让奇牙下半生怎么活啊？！

《银魂》动画完结
你想就这么走了？给我回来

1 一句话评语：当时把《银魂》都是当作吐槽动画来看，到真正离开他的时候，发现自己早就不习惯没有了它的世界。



如果没有《银魂》这件事，富坚义博老师将荣登榜首，同样，如果没有《银魂》这件事，《家教REBORN》即将完结和《宠物小精灵》主编剧逝世将并列NO.10，但是就是《银魂》就是《银魂》。其实很久以前就传出了动画版即将完结的消息，只是当时大家都当成笑话来看，想这种大热动画怎么可能会突然腰斩，这次来了个真货反而不声不响的让大家无从察觉，等到真察觉了全民炸锅了已经晚了。

大家都在愤怒之中看了最后一话，突然发现，就是只有万事屋的几位在那里瞎闹腾，真选组根本没有出镜，这算什么最终话啊！！！在把全世界二次元人民改造成猥琐有理，吐槽无罪之后，《银魂》你以为就这样拍拍屁股能走了？？？还好制作组马上宣布了《银魂》剧场版正在筹划之中，而且此次的完结只是因为赶上了漫画的进度，以后会有第二季的推出，这样

6 女性向动画灾祸年？
《咎狗之血》刷下限



在《薄樱鬼》落幕之后不久，腐女们收到了一条治愈灵魂的好消息，《黑执事》将推出第二季，没成想第二季扭曲的剧情和崩坏的画面直接把一大票腐女打到火星去了。

腐女们刚刚从黑执事的火星慢慢悠悠的治愈回来，却发现《黑执事》在《咎狗之血》面前根本什么都不算，原本游戏中美型的人设到了动画便崩得和美国B级片一样。

一句话评论：崩完今天再崩明天，腐向神作难出头。

5 巨星陨落
日本著名动画导演今敏逝世

2010年8月25日下午，日本时间16：00，工作人员在今敏的个人官网更新“今敏导演就此长眠了”。他的死因目前已经确认是胰腺癌。作为日本最著名的独立动画制作人他的作品特征在于个性鲜明贴近你我的人物、角色精神层面的探讨描写、梦境与现实之间的暧昧关系等等。

一句话评论：日本动漫制作界改变其超负荷工作状态已经到了刻不容缓的地步。



独角兽的机设极其有创意

8 三十周年超大“坑”
《机动战士高达独角兽》

曾几何时，有一位记者这样问高达之父富野由悠季：“夏亚和阿姆罗是不是在UC0093里一起阵亡了？”，富野由悠季淡然道：“基本可以这样理解。”。时值高达三十周年之际，多少UC饭猜测没有最坑爹只有更坑爹的万达会把他们两人从坟墓里拉出来，再打一场世纪大战。

然而，大家都没有想到万代放弃了夏亚和阿姆罗，也放弃了布莱德船长亲手处决儿子的《闪光哈萨维》，却选择了制作《机动战士高达独角兽》作为高达三十周年的纪念作品。

一句话评论：联邦和吉翁时代已经过去了很久，残存在我们记忆中都是陪伴了我们整个少年时代的名字，只是三十年间，他们永不言败的精神永远与我们同在。



7 千呼万唤始出来
《新世纪福音战士·破》DVD版破纪录发售

于5月26日发售的剧场版动画《福音战士新剧场版：破》BD版首周销量即达到了35万7千张。就是说，它仅用一周时间就将已故流行天王的《Michael Jackson THIS IS IT》累计35万1千的过去最高纪录挤下，一举夺得BD历史总销量的首位。而其DVD版也创下了28万3千张的佳绩，实现了BD、DVD两连冠。

一句话评论：随着《序》出战奥斯卡败于《夏日大战争》，庵野秀明过于深奥的动画思想在如今快餐时代不会那么的受到关注了。

时尚IT

习惯生活

在生活节奏越来越快的今天，配备一台便于携带的高性能笔记本电脑已经事在必行，联想近期联合了AMD推出了最新E50笔记本电脑，其延续了ThinkPad Edge E系列的先锋设计，刀锋机身，处处显露个性锋芒；大尺寸多点触控触摸板和指点杆两种操控选择，加之简约优化的“浮岛式”键盘设计，让你彻底摆脱鼠标的束缚；更有黑、红等多种色彩可供选择，在时尚性方面打破了笔记本原有的呆板设计。

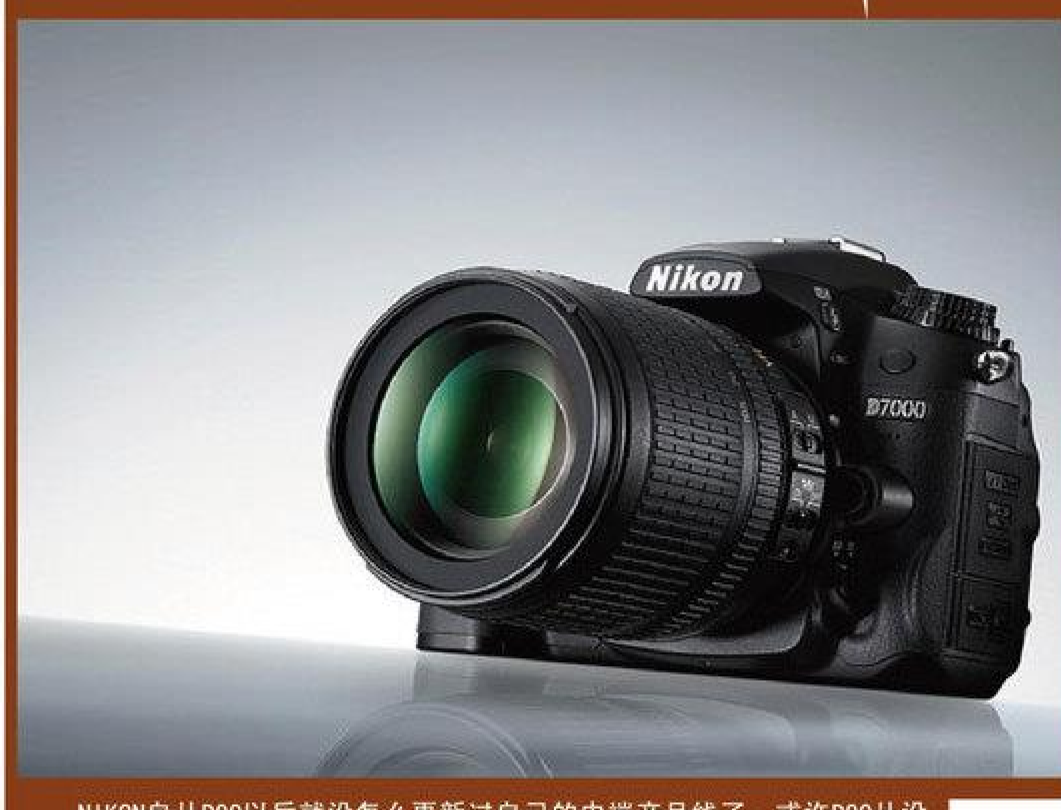


黑莓新手机再战IPHONE 4



作为最新的黑莓系统手机，黑莓9670将会采用CDMA网络，并且搭载的是6.0 OS最新系统。手机配备了480×360分辨率的屏幕，内置了500万像素的摄像头，支持蓝牙以及WiFi无线网络，支持GPS导航功能，标配8GB的microSD记忆卡等等。这款手机将最先在加拿大问世，相信在不久的将来，国内用户也会通过各种方式用到这款手机。

传统大厂延续卡口革命



NIKON自从D90以后就没怎么更新过自己的中端产品线了，或许D90从设计到性能都已经达到了APS-C的极限了，凭此，D90这样的“黄金定位”虽然在市场中热卖两年依旧热度不减。但是这个风云变幻的市场早晚会将所谓的经典无情淘汰，于是，尼康D7000应声出世！这是一台尼康闭关修炼，潜心研制2年所得正果。其对应广大的NIKON镜头群，这使得用户在镜头各个焦段的选择上尽可能的放开手脚，特别其同时也保持了NIKON特有的对色彩的解析度，让用户更加真实的记录下旅行途上看到的点点滴滴。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

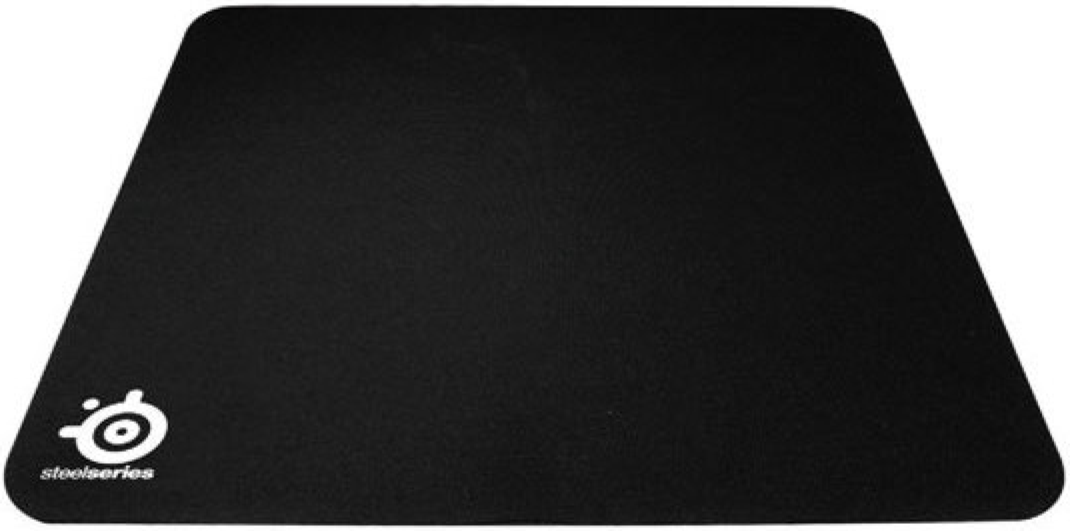
肥皂盒创意

“铁三角”向来以其时尚的设计来销售其性能稍显不足的低端耳机，这款SQ5耳机在日本早已成为时尚新宠，在C78上发售的《耳机少女》画册，不少同人画手都拿这部设计独特的耳机作为主题，配以各种学生气息的少女，在低调中体现了自己的个性。由于是“铁三角”的低端产品，所以，它的售价并不是太高昂，600左右的售价对于现在许多的白领阶层来说还是可以接受的。





看上去冰冷刺骨



大家是否早已厌倦了那种粗制滥造的海绵鼠标垫了哪？来看看这块steelseries出品的专业级鼠标垫，接触面感觉十分细腻，不会有那种用久了就粘粘的感觉，其材料用了一种特殊的合成铝制作而成，但是使用起来完全没有冰手现象，只是鼠标垫高度略高，稍显不适。此款鼠标垫推荐给那些在家使用的高级玩家，并不适合专业电玩选手来使用，在实际应用中（CS实测），其表现稍显平淡，规格偏小，容易滑出。

COD7周边不断

《使命召唤7》在近日推出，作品一经发售就广受好评，将前阵子大热的《荣誉勋章2010》瞬间比了下去。厂商此时抓住机会，推出了一款与原作还原度100%的耳机。耳机本身没有一点粗制滥造之嫌，激光雕刻的LOGO在耳机上显示的十分清晰，还为玩家配备了一只转接器，用于更好的享受游戏带来的乐趣。值得一提的是，厂商这次提供了一只拎包作为包装，无论是做工还是诚意，都属周边中的上乘之作，绝对是COD7 FANS们的必收之物。

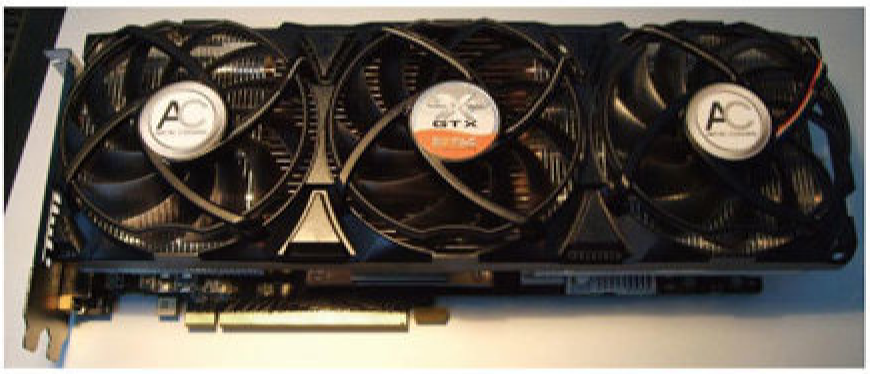


攒机月月谈

高端发烧机

合计 6292元

装机配置		
cpu	Intel i5 750（盒）×1	￥1350
主板	双敏 UP55AT×1	￥599
内存	金士顿 2G DDR3 1333 ×2	￥185
硬盘	希捷 500GB 7200转 16M ×1	￥265
显卡	索泰GTX260-896D3 S192×1	￥1499
显示器	AOC iF23×1	￥1320
机箱	动力火车绝尘侠600×1	￥266
电源	康舒Ipower 510W×1	￥499
鼠标键盘	罗技G1游戏键鼠套装×1	￥179
光驱	先锋DVD-130D×1	￥130

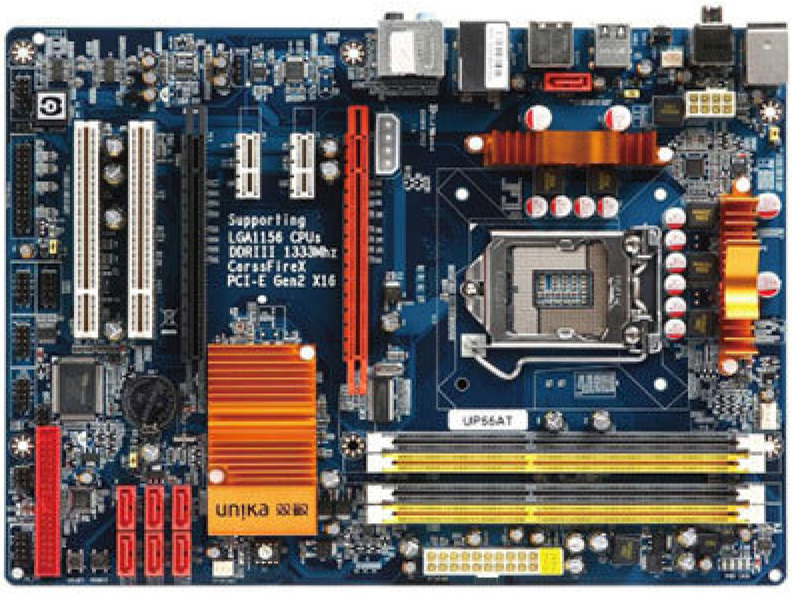


索泰GTX260至尊版采用15相供电模组设计自然采用非公版设计，根据显存位设置我们能够看出，这款PCB预留16颗显存位，可以满足GeForce GTX 200全系列单GPU产品。值得一提的是，除了最早的公版P651有14层PCB外，后续的P654和P897分别只有10层和8层。出现这种情况主要是设计工艺的成熟，降低了产品设计成本及制造成本。



在测试环境中，我们将AOC iF23正常运行一个小时，关闭其所有色彩增强技术，并且将环境光源的要求以及照度控制在要求的范围，环境光源色温为5000K，照度为19Lux。而AOC iF23液晶显示器的色温为6500K，Gamma值为2.2，屏幕亮度调节到119.4cd/m2。在伽马曲线中，我们看到iF23的红、绿、蓝三种颜色的线几乎完全重合，并且比较接近于一条直线，达到了较高的水平。一般只有高端消费级液晶显示器才会达到类似的水平。由于没有采用特殊的背光源，iF23并不是一款广色域机型，因此其色彩范围与普通液晶显示器并没有明显的差别。

除了液晶面板之外，IC芯片也会对显示器的效果产生较大的影响。之前我们也和AOC显示器产品经理进行过沟通，AOC方面也透露为了配合IPS面板，这次推出的iF系列机型对IC电路部分进行了重新设计，因此和AOC其它TN面板液晶有所区别。



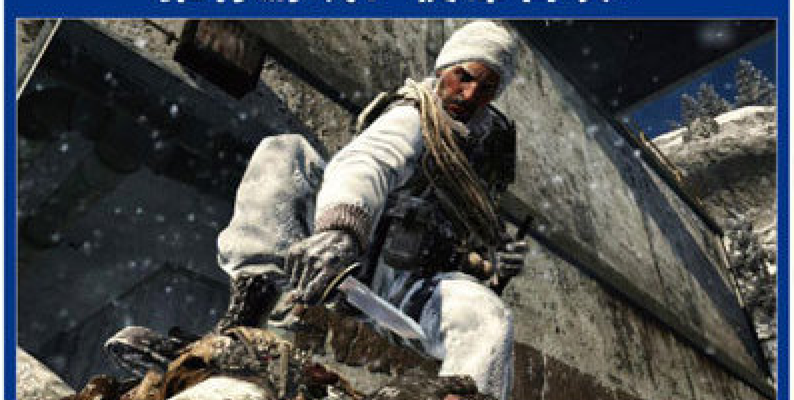
双敏UP55AT采用了P55主板芯片组，由于英特尔在P55上采用单芯片设计，因此P55所需的散热装置相对简陋了许多，双敏这片UP55AT采用PCH芯片与Mosfet芯片分离式散热，在主板3个发热较大的关键部位安装了铝制散热片，保证了产品在机箱内工作的稳定性。主板支持Lynnfield家族的Core i5、Core i7处理器，玩家可根据自身需求选择不同型号与之搭配。



康舒Ipower 510W电源采用了镀锌板设计，外壳钢板的加厚，不仅能够有效防辐射，还能够最大限度地保护电源内部元件不受外力的冲击。另外康舒IP510电源还具有过压保护、欠压保护、过载保护、过电流保护、过温度保护、短路保护、防雷击保护等多重保护功能。

性能方面，从铭牌上可以看出这款康舒Ipower 510W电源符合ATX 12V 2.3版标准，在12V的输出上有两组，分别为Intel规定的18A标准，这款电源通过了数十种认证，该电源在标准负载下电源效可以达到80%以上，非常节能。另外，Ipower 510W电源额定达到450W，最大功率达到510W，还具备静音功能，性能非常强悍。

推荐游戏：使命召唤7





中档性价比机

合计 5163元

装机配置		
cpu	Intel 酷睿 i3 530	￥740
主板	华硕 P7H55-M Pro	￥799
内存	宇瞻 2GB DDR3 1333（经典系列）	￥195
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M（串口/散）	￥265
显示器	AOC F22S	￥920
显卡	索泰GTX260-896D3 S192×1	￥1499
机箱	金河田 竹简(中国风系列)	￥381
电源	机箱自带	
键鼠罗技	无影手EX100键鼠套装	￥199
光驱	先锋 DVR-218CHV	￥165



相对于45nm工艺，NMOS晶体管的漏电量减少5倍多，PMOS晶体管的漏电量则减少10倍以上。由于上述改进，电路的尺寸和性能均可得到显著优化。

这颗处理器拥有2个Die，其中面积大的Die为45nm工艺GPU部分，右侧面积较小的部分为32nm工艺CPU部分。通过对比可以看到，CPU部分晶体管数量更多，但是其核心面积更小。这是最为直观的可以看出32nm先进性对比。

推荐游戏：文明5







经济机型

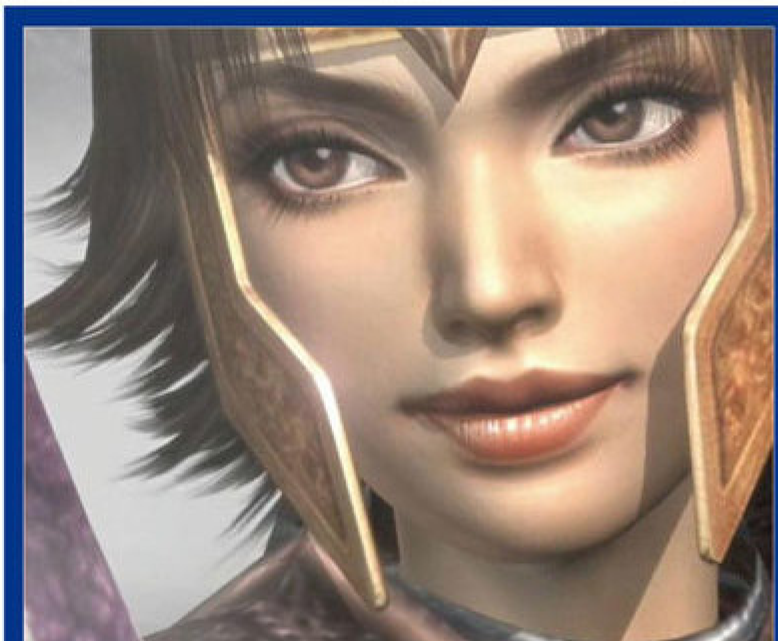
合计 3276元

装机配置		
CPU	Intel 酷睿 i3 530	￥740
主板	映泰 TH55B HD 6.x	￥599
内存	金士顿 2GB DDR3 1333	￥185
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M（串口/散）	￥265
显卡	CPU自带	
LCD	AOC F22S	￥920
机箱	富士康 竹林二号M-355	￥368
电源	机箱自带	
键鼠	罗技 无影手EX100键鼠套装	￥199



作为国内最先上市的H55主板产品，映泰近些年的表现可圈可点，无论是在新品研发速度、做工品质、功能设计以及超频表现方面都拥有了比肩一线的实力。虽然采用Micro-ATX板型设计，但是做工用料依然非常扎实，最重要的是作为T系列超频先锋，映泰TH55XE主板还具备超·节能II代量子芯供电技术。

量子芯供电技术核心元件为量子芯供电芯片，采用高纯度硅片、昂贵稀有金属，以最新纳米技术制程制造，精密程度不亚于CPU芯片。量子芯为铜外壳包装，全新的贴片工艺焊盘，发热量低，工作寿命为普通供电MOS管10倍以上，并且芯片节能与普通的芯片可达到8倍的优势。量子芯专用于高端服务器、笔记本等，德国英飞凌科技精密芯片也获授权采用这种专利技术。最重要的是一对量子芯供电能力相当于5颗普通MOS管，因此在供电能力更加出色的同时，超频能力也更强。量子芯供电技术提供了比普通供电技术更好、更快、更为省电的效能，让映泰TH55XE在激烈的竞争中脱颖而出。



推荐游戏：战国无双2









月度人物
小编传记
我题你说
达人回帖
问题板块
编辑部故事
搞笑漫画

为亚运健儿助威

sky有话说

新来的请注意！最近编辑部更新换代频繁，刚来的可能会有这么一种疑问：为啥我们时不时的总会喷出一些类似问候长辈的污言秽语。

在这里我简单解释下，首先俗话说：良药苦口利于病，忠言逆耳利于行。

我们只是在用一种较通俗的词句来诠释对世俗的理解，这需要达到一种境界，如果你还不能接受，那说明你还没有达到这种境界。

其次我们只会在自己人面前暴露本性，对没感情的陌生人，我们讲文明、懂礼貌，态度殷切、语言沉稳。

等到有一天我们能当着你的面说脏话时，那恭喜你，我们已经把你当成自己人了。

自从有了孩子才发现，敢情卖奶粉和做尿布是一伙的，一罐奶粉200多，一箱尿布100多，吃喝要钱、拉撒也要钱，这一进一出双向收费，比收电话费的还狠。

11月11日，肥龙抱怨说：“大龄青年就活该要去街上随便拉一个人，直接拖到民政局办手续，这才符合常理吗？”

姚明倒下了，易建联倒下了，老板们吓倒了。



月度人物 每信必回

江西·林辉

我有一天做梦梦到我拿到编辑部的超级大奖——一台足以全效开启《使命召唤7》的顶级电脑，醒来后赶紧写信给你们，希望能够梦想成真。

sky老师

我很遗憾的告诉你，梦想是美好的，现实是残酷的。

甘肃·付超

我在家不是独生子女，我有个姐姐，别人都说小地方的父母重男轻女，但我家不同，我姐长得很漂亮，从小大家都喜欢她，而我却长得不怎么样，而且喜欢玩游戏，从小爸妈亲戚只会把我当作反面教材。为什么生活那么不公平，为什么爸妈那么不公平。

sky老师

爸妈就像一盘青椒炒肉，既然已经把肉都给了你姐，从概率学的角度来说，你吃青椒也是合乎常理，否则肉都被你们家给吃了，你叫我们怎么活？事实已经成了这样，不如发扬一下奉献精神，欣然地继承爸妈身上那些不被社会大众所广泛认可的特质。况且不是有这么一个成语叫“男才女貌”嘛，念好你的书，让你姐一个人漂亮去吧。

北京·陈亮

为什么我总是没有心情去复习和学习，本来离考试还有好几个月，拖着拖着还有几个礼拜，到了还有几天的时候，还是什么都没有看，难道我真的不适合读书吗？

sky老师

这让我想起以前大学打CS的日子：

今天心情真好，要不我们通宵打CS去吧；

今天心情不好，我们不如通宵打CS去吧；

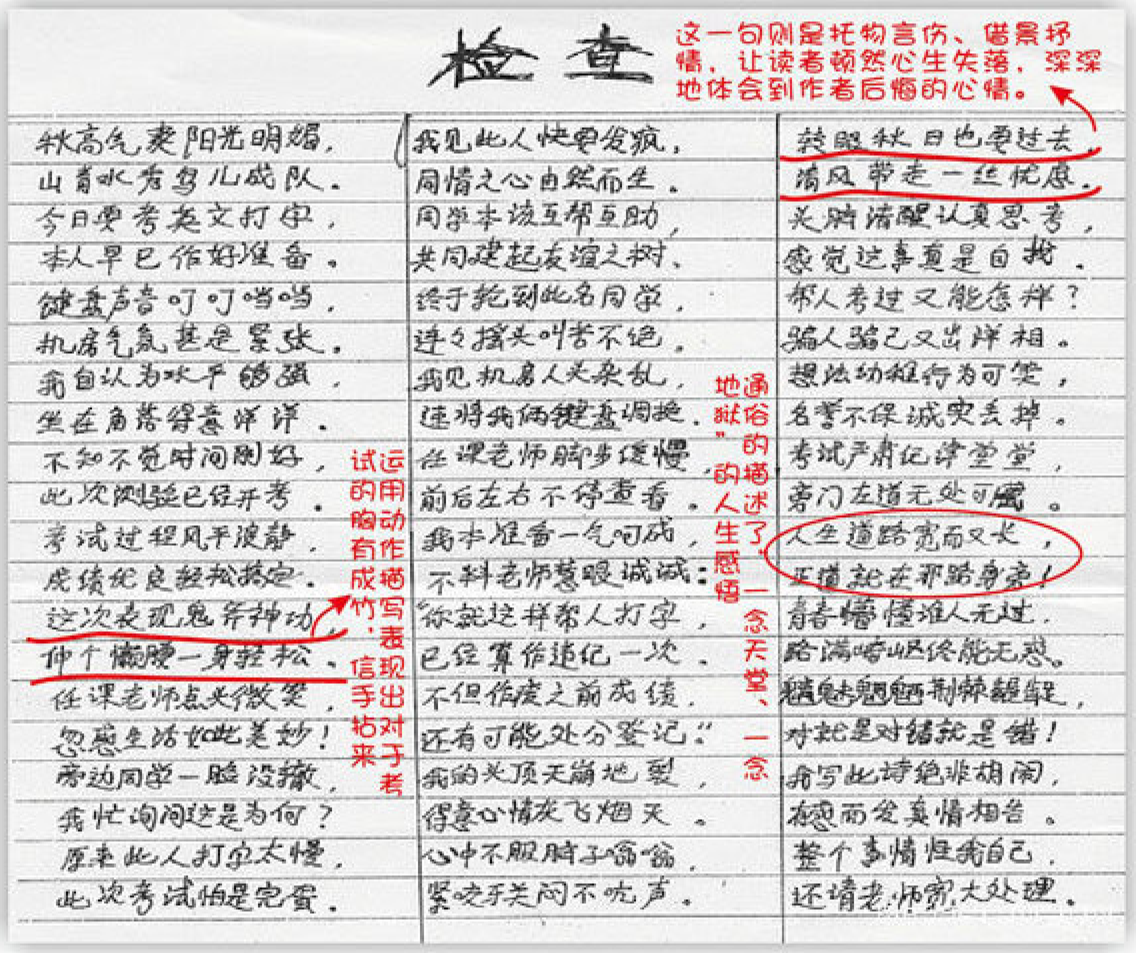
今天心情不好也不坏，真无聊，我们通宵打CS去吧。

对于自己潜意识想要去做或是不想要去做的事情，你总会找到各种各样的客观理由来搪塞自己，实验证明就像我喜欢打CS一样，你不喜欢读书。两者区别在于，我不打CS没什么大不了，但如果你不读书那后果会很严重。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



网友



检查

秋高气爽阳光明媚，山青水秀鸟儿成队。
今日要考英文打字，本人早已作好准备。
键盘声音叮叮当当，机房气氛甚是紧张。
我自认为水平够强，坐在角落得意洋洋。
不知不觉时间刚好，此次测验已经开考。
考试过程风平浪静，成绩优良轻松搞定。
这次表现鬼斧神功，伸个懒腰一身轻松。
任课老师点头微笑，忽感生活如此美妙！
旁边同学一脸没辙，我忙询问这是为何？
原来此人打字太慢，此次考试怕是完蛋。

我见此人快要发疯，同情之心自然而生。
同学本该互帮互助，共同建起友谊之树。
终于轮到此名同学，连连摇头叫苦不绝。
我见机房人头杂乱，速将我俩键盘调换。
任课老师脚步缓慢，前后左右不停查看。
我本准备一气呵成，不料老师慧眼诚诚：
"你就这样帮人打字，已经算作违纪一次。
不但作废之前成绩，还有可能处分登记。"
我的头顶天崩地裂，得意心情灰飞烟灭。
心中不服脖子嗡嗡，紧咬牙关闷不吭声。

转眼秋日已过去，清风带走一丝忧愁。
头脑清醒认真思考，感觉这事真是白找。
帮人考过又能怎样？骗人骗己又出洋相。
想法幼稚行为可笑，名誉不保诚实丢掉。
考试严肃纪律堂堂，旁门左道无处可藏。
人生道路宽而又长，正道就在那路身旁！
青春懵懂谁人无过，路满崎岖终能无悲。
魑魅魍魉荆棘[illegible]，对就是对错就是错！
我写此诗绝非胡闹，有感而发真情相告。
整个事情怪我自己，还请老师宽大处理。

这一句则是托物言伤、借景抒情，让读者顿然心生失落，深深地体会到作者后悔的心情。

运用动作描写表现出对于考试的胸有成竹，信手拈来

通俗的描述了"一念天堂、一念地狱"的人生感悟

sky老师

这是一篇非常有特色的检讨书，与其说是检讨书不如说是检讨诗。语言幽默、思路清楚，奔放中带有一丝自嘲，嬉笑中抒发一种率性。

电攻男·小堂

我在玩《龙之谷》，我想重新玩一个游侠，想问一下怎么加点？因为网上加点太多了不知相信哪个，要PK加点。做得好有零食吃，一箱方便面，还是一箱酸梅汤，还是一箱零食。我希望电攻加上一个关于星座与游戏的栏目，由于没来得及参加所以现在补回来，希望能采纳我的建议。

朱朱

为了一个20级的戒指去重新练一个号的真挺少见的，如果是我的话大概会直接卖掉，不然到你40级的时候，这个20级的戒指还是被抛弃的命运，而且还搭上买道具的钱若干。龙之谷的配点以前曾经登过，有位读者因为不赞同配点的方式还找上门来踢馆，所以建议你自行摸索，不是有一次免费重新洗的机会吗？星座和游戏的内容可能会在明年的板块中出现，在这之前，你可以把生辰八字发来，我可以考虑帮你免费算算……

辽宁益州·刘烨琳

也许我没有资格，因为我也玩盗版，买过盗版，但小弟还是要劝肥龙大哥一句，不要对国产单机游戏失望乃至绝望，当单机游戏开发人才变多质量变高，一定会改变现状。

大尾巴太狼

今年国内单机游戏出了个《古剑奇谭》，其素质之高令人惊讶，本人身边很多朋友都买了正版（其中很多是女生，甚至有人买了3份，一份精装版收藏，一份玩，还有一份豪华版收藏），所以从这个游戏可以看出，国内单机只要做得足够好，在现在大家收入都比较高情况下，还是有很多人会为正版买单。本期会同样介绍一部国内的单机游戏，从现在消息来看，其画风和CV方面并不比《古剑》差。

天津·于长水

看在我们相距长江、黄河两条大河的份上，看在我斥资1.2元的邮票钱上，看在你们看了世博会而我只能在电视上看两眼的份上，看在你们每天都在玩游戏，而我只能看看字的份上，就鼓励鼓励我的积极性的份上，就给我点奖品吧。

欲哭无泪
不明是非
看到奖品
就想写信
写了N次
等了N年
买了N本
真的绝望
真的想哭
最挺朱朱姐

朱朱

小哥，换我也不愿意花超过1/10的杂志价格去投递一张纸，更何况为了买这张小贴花还要花上至少4/10的价格去邮局，来回两次就够再买一次电攻了。我发现您这样的读者才是对电攻有真爱的读者，像您这样不计较钱的读者自然是不会计较奖品的，对吧？

下期注意了



一年一度的惯例性栏目"2010年单机游戏年鉴"又将要和所有读者见面了，有了这本年





小编传记 贪睡猫篇

文：觉得这篇文章用了好多省略号的贪睡猫

你问我究竟有多少手办 ——我告诉你囤积着的还有一箱



每样藏品都有一段故事，何况又是这一箱。

其实这种晒物品的方式不管是现实中还是网络上都已经多了去了，所以如果某猫再用相同的方式来表达的话就显得又在骗取稿费了……为什么是“又”……多心了吧。所以某猫用这张照片要表达的是还没有堆出来的手办。某猫堆在橱窗里和编辑部的手办先不说，这大箱子里面塞得的各种各样的手办可就相当不得了了啊。

不过说到自己这方面的小爱好，许多小编都有自己独特的收藏。当初某猫一开始拿到编辑部来了一套手办后大家一合计就都从家里带来了自己的部分收藏，没过多久就把编辑部里的柜子塞满了。说起自己的辛苦收藏，每个小编可谓都有自己的一长套自己故事可以讲，不过却都有一个共同的地方，那就是“没和家里人说过真实价格”。通常来说几百块买来的东西，为了怕家里人说贵都会和家人申报只是几十块钱买来的，不过就算这样老爸老妈还是会说贵……这应该是在每个和我们差不多年龄的收藏者身上都会发生的属于我们独特时代环境中的故事。

想要知道我是谁？你猜啊 ——某猫的SD账号

如果是常关心某猫的读者（有多少举举手！）一定会知道从很久很久以前，那时《SD敢达》刚出来的时候小编们是集体玩这个游戏的，不过时至今日……可谓往事是一箩筐一箩筐的，现在也就只有某猫还在继续奋战了。当初一直有人问某猫游戏中的ID叫什么，某猫一直傲娇的没有回答，不过今天就告诉大家（才怪！）——“尤※尼※”，酱酱～下面是猜谜时间，亚历山大身边有一位绝顶聪明人物，但是却很悲剧的一生都遭到背叛，他的名字是什么？同时也是某猫的ID。

原来你也在养乌龟啊！



不知道是真的在冬眠，还是被我的食欲吓的。

老实说这是我在看了上期小P羊写的东西才知道的，原来你也在养乌龟啊。某猫家里的两只乌龟因为最近天气变冷已经有冬眠的趋势了，改天让我们来好好讨论一下乌龟究竟怎么烧才好吃……

11月的“大闸蟹副本” ——太湖吃蟹游

11月份的螃蟹肥了，小编们的獠牙也长丰满了，自然要开始组织屠杀螃蟹的副本了，不过这个新手级副本却莫名其妙的变成了史诗级……先不提原本8点半集合，却在8点半出门的小梅子；也不说明明牌子写着直走，却打弯平白去一次旁边收费站为国家税收添砖加瓦的阿汤叔；也不谈领路车上两台打架的GPS，把我们带进了诡异的小径；以及没带身份证差点被扣在检察站的贪睡猫……这个可以真的可以不提……我们跟着领路车到达太湖旅游区的时候坐在我旁边的肥龙就在那里狂喊“大闸蟹！大闸蟹！”，没想到带路的车子一路狂奔开到岛上去了。“哦！太帅了去岛上吃螃蟹。”喊声很奋抗但估计也是饿劲上来了。可车轱辘却越滚越快，马上又出岛后又上了另一座岛。“这是去湖中间吃蟹吧……”声音很虚，显然饿的有点晕了。我们越饿前面的车却开的越来越快，没多久就过了三个岛，还像是在往山上开，SKY忽然问道“大闸蟹难道是长山上的？”这句话问的我们心里和肚子都虚的不行，肥龙更是已经只有哼哼的劲了……



当然大闸蟹副本最后还是完成了。

移动储存设备终结者 ——祭奠我坏掉的两个移动硬盘和一个优盘

不得不说这是一个悲剧中的悲剧，简直就是如同诅咒般的噩梦。平时素以细心为表率的某猫也不知道为什么我是用一个移动硬盘坏一个移动硬盘，明明好好的用着，却莫名其妙的短时间内连续损失两个，之后只得老老实实的使用起优盘来，结果就在截稿几天前这个优盘也阵亡了。先不说某猫损失的奇怪文件夹中这样那样的文件，里面还有不少杂志稿子啊……有什么能破除这个诅咒的方法请立即致电编辑部！



我题你说 本期话题 火箭还有戏吗？

我发现电攻的读者很多都是喜欢篮球，喜欢NBA的，这次“我题你说”我们偶尔脱离游戏谈谈篮球吧。开局连败，球员受伤，防守松懈，对于火箭现在的状况，你们觉得它还有戏吗？



今年的比赛，火箭打得恍恍惚惚的。强烈怀疑今年阿德尔曼心中是否定有目标，明显有一种打到哪儿算哪儿的感觉。

参与方式

回函卡

如果你想要表达的内容不是特别长，请直接填写在回函卡上吧。

来信

如果你有许多话语想对我们说，请用来信的方式与我们联系。（地址见回函）

收听sky腾讯微博

打开你的腾讯微博，搜索“电攻死盖”。

电攻死盖 搜索

玩交QQ群 36013921

上期话题

《大灾变》开始了，你会先玩什么？练狼人还是冲85？用大号去狼人地精新手村去屠村？没空玩？等2010国服或者别的。理由尽量写的具体点。

血之谷洛丽塔之萌会长sky

开玩笑，我每次都是以世界第一个到顶级为目标的，结果每次都是倒数第一，果然理想和现实之间总有一道难以逾越的大沟。（PS：对啊，为什么没有最后一个成就？到时候不能新建角色，估计一帮人憋着84.999级。）



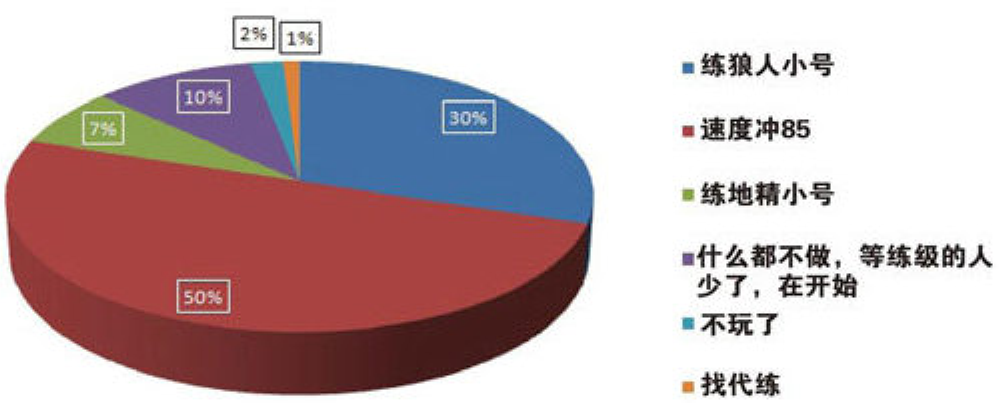
白银之手锦瑟公会RL雷老虎

练个狼人敏锐贼，想试试天赋急跑，技能急跑和预备急跑，三急跑是不是真的可以。

电攻星际2达人杰哥

玩狼人，狼人又酷又帅称的上是联盟史无前例的新种类，我喜欢狼人的加速新技能在pvp中又能起到意想不到的效果，而且选择狼人可以让以前在电影中产生的幻想变成现实这会是一件挺刺激的事。

《大灾变》计划小调查



2200队伍指挥夜猫

新手村肯定狼人为患，绝对会让你强烈地有回到当初开放死骑的时候，地狱火堡垒满地都是死骑，出一个任务怪立马有N个死亡之握抢怪的时候。冲85？那岂不是也一样吗？所以让弟弟去练狼人，自己速度把脸滚圣骑士练上85，如果怪多，那就刷战场，一边经验升级，一边拿荣誉装，随后就是冲级第一季的竞技场。副本什么的，还是等FARM了之后再去玩吧。



血之谷洛丽塔之萌RL咖啡

《大灾变》开的时候，我啥也不做，等赶集的人流潮平息了再开始我的“灾变之旅”。

1、先把牧师提升到85级。（奶妈和坦永远都是人见人爱的）

2、我对狼人没有爱，估计会开个人类猎人练练级抓抓宠。

3、一三五玩大号，二四六玩小号，我修仙我NB……（再怎么进度落后，也比国服的快！）

4、贯彻贼法在手，天下我有的原则：轮流把贼法提升到85级。（这时候估计牧师在等版本更新而搁置了）

5、当所有号都变85级的时候，魔兽再一次成为我的大型3D多人在线网络聊天工具……

魔兽莺皇

先去一些发生灾变的地图兜一兜，看看有什么变化。

编辑部潜力股大尾巴太狼

我会先练个地精FS，因为很喜欢地精说话的口气和语调，所以在大灾变消息刚刚放出将会新增地精种族的时候就想到去练一个地精玩玩，练FS是因为我第一个WOW号是DZ，那时候PK老是打不过FS，有次磕了2瓶冰抗药水才勉强干掉一个FS，那叫一个心疼。所以这次就准备练个FS，看看这个职业到底能有多强。

达人回帖

有种你能问倒我们

Q PC版中《生化危机》鹰之硬币怎么拿啊？狼之硬币已经拿到了。

狼之硬币藏在最后之书中，最后之书（上）是在寄宿舍的床上取得的，不是在001就是在002；最后之书（下）是在中庭地下取得的，应该是使用把手将地下通道旋转，道路弄通之后，这时看地图，左手边会有一侧门，进入后，地上有机关，墙上有暗格，里面就是最后之书（下）。

Q 《冠军足球经理》里面如何购买别人俱乐部预备队或青年队的球员啊？

在预备队联赛中可以找到其他俱乐部的预备队，然后点进去就出现预备队画面，可以在里面对所需要的球员进行操作。

Q 《黑暗血统》后期Black Throne那关，有一个机器人，需要跳到它头上破坏屏障，才能伤害它，我按照攻略开了两个传送门，但是我进入传送门以后，从另一个传送门出来时总是跳不了多高，就是无法跳到机器人的头上，求各位高手详解，最好是说明按什么键或者是有什么窍门？



使用蓄力传送门，传送到空中，然后飞到怪物头上攻击，需要重复以上步骤攻击。

Q 虚空假面如何出装备，开始假腿到后面蝴蝶吗？

因为虚空假面的被动技能会触发锁定效果，所以增加虚空假面的攻击速度是中期杀人的重要办法，并且，虚空假面的攻击成长和初始攻击力并不低，在前期补刀不吃力的情况下，建议不出点金指，在假腿有了之后，直接出疯狂，然后狂战、大炮，至于蝴蝶，这是个高性能的装备，但是价钱太高，出的出来固然好，不用为了这一件装备憋死在战斗中。

Q 《古剑奇谭》只剩下最后一次激活机会了，因为系统常崩溃，古剑奇谭我装在E盘。 能使用一键还原精灵备份系统吗？ 这样的话以后还原系统后还能不能玩？

《古剑奇谭》服务器在激活时记录用户的硬件号，所以不用担心系统崩溃后的系统还原导致激活过多而失败。

Q DOTA一直杀肉山会暴什么？

第一、第二次都是只掉复活盾，第三次以后开始掉奶酪和复活盾。然后就应该一直是这样了。

Q 昨天下了个“万智牌：旅法师对决”，打了游侠1.2补丁之后发现所有的牌库都unlock了不管我怎么重装，不管我用硬盘版还是光碟版，牌库都还是全部解锁状态，我是一个新手。一下子那么多牌有点看不过来，而且我也想体验一下通关之后拿到新牌和新牌组的乐趣。

这是因为玩家所玩的游戏中带有了之前的记录，可以在安装好的游戏文件中找到存档，删除后，就能从头开始玩起了。

Q 怎么我安装完《使命召唤》后点击开始后出现，《使命召唤》提示“error could not find zone iu ff”请高手帮忙。

区域错误提示，可以去购买正版，或者下载一个免安装完整版。赶紧去买正版COD7吧，神作啊。



Q 最近想买个360有线手柄，现在很多PC游戏都默认支持。但是我看淘宝等网购价格差太多所以来求助，我看好一个90多点的一个，店主说是国产360一样是微软的，就说手感可能硬了一点，这可信吗？

编辑部的某猫之前也买了XBOX360原装手柄，价格自然是很贵，当然手感很好。其实淘宝上100元左右的都是国内的山寨货，正所谓一分价钱一分货，山寨手柄会在做工和手感上与正版相差很多。

广而告之



圣诞节马上就要到了，我们的魔兽玩家们当然要欢庆这个节日。那么，玩家们有没有兴趣用《美图秀秀》将自己的魔兽角色变身为圣诞老人，让他们也过上一个圣诞节呢？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



趣味问答

一天江枫已气息奄奄。临终前，把两个儿子唤到床前，曰：“你们骑马到西山然后回来，谁的马跑得慢，家产就归谁。”两个儿子骑马出去缓缓而行。一路人见状奇怪，问明原因后，对二人说了一句话，二人便快马加鞭，唯恐落后，这位路人说了句什么话 。



在一盘纸牌游戏中，某个人的手中有这样的一副牌：

（1）正好有十三张牌。

（2）每种花色至少有一张。

（3）每种花色的张数不同。

（4）红心和方块总共五张。

（5）红心和黑桃总共六张。

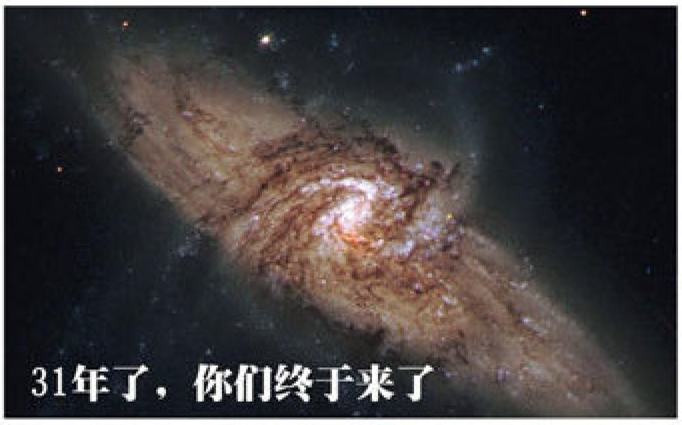
（6）属于"王牌"花色的有两张。

红心、黑桃、方块和梅花这四种花色，哪一种是“王牌”花色？

看图说话



黑镜头



美国国家宇航局(NASA)一直吊人胃口的宣称有“震惊全人类”的新闻要公布，他们发现的“异常物体”。这个消息在各大网站的微博疯传，在网民们疯狂的点击中，NASA被点瘫痪。不过，一夜过后，美国国家宇航局召开了新闻发布会，公布他们发现的只是一个年仅31岁的黑洞，而不是所谓的发现了外星人。这个黑洞在SN 1979C超新星的遗骸中发现，距离地球5000万光年，是目前人类科学家发现的最年轻的黑洞。

sky：看到新闻后周围人都发出了诸如“赔我外星人”、“欺骗感情”之类的抱怨，大部分人都失望的洗洗睡了，可sky不这么认为，要真有外星人是不会宣布的，除非他们没有侵略性，否则宣布了这个世界就乱套了，所以越是压着不说，越是要值得注意。这时无意中却发现坐在对面的肥龙脸上露出一丝很诡异的笑容，笑容里我看到了喜悦、激动、甚至是兴奋，真的，这让我很费解……

肥龙，原名李波，山东人士，出生于1979年，具体日期不详

最年轻的黑洞，出生于1979年，具体日期不详



上期电攻侦探社答案

凶手是张飞



黄月英是星期六才从老家回来，并带回自己采的蘑菇的，有可能知道她明天会用蘑菇做菜吃的人，只有周六和她见过面说过话的张飞。

上期看图说话答案



sky：这是一则创意公益广告，画面上看到有一张纸贴在墙上，角落里却被剪成了一个人形图案，剪掉的那部分悬挂在半空中。本意是说人生的道路上，做任何事都要靠自己。

江苏徐鹏

这是一个剪纸艺术的广告

（某剪纸行家：这样就叫剪纸艺术？你骂谁呢？）

北京刘威

某个学生上课不认真听讲，私下里剪小人，当快要剪完的时候被老师发现后，挂在批评墙上示众。

广东黄巍

这是一个新时代的“打小人”手法，既环保又省钱，一张白纸，剪个人形，写上要打的人的名字：“打你个小人手，让你科科不及格。”

（sky：没想到小小年纪，就有如此封建迷信的思想。）

杭州小白

人生就如一张白纸，每一段经历都会在白纸上留下一个印记，直到白纸已经没有地方剪的时候，说明了人生的完结。

沈阳刘烨

即便现在很多人都是生存以上，生活以下。生或者死还都在人的一念之间，每个人都有选择自己生存方式的权利。

参与方式

电攻群：36013921
Sky微博：电攻死盖

月度人物
小编传记
我题你说
达人回帖
问题板块
编辑部故事
搞笑漫画

编辑部故事

一间平平常常的屋，几位忙忙碌碌的人；
一本热热闹闹的书，几颗实实在在的心



咖啡结婚

花絮：NINA成了肥龙丈母娘
场景：咖啡婚宴上
人物：莺皇、NINA和小梅子编辑部三巨头

莺皇：“NINA，你知道吗？最近肥龙股票赚了不少。”

NINA：“他赚钱和我有什么关系？”

小梅子：“这你都不懂，趁他现在有钱，赶紧招他过来当童养婿。”

NINA：“那不行，等我女儿懂事了，他都已经是个老头了。”

莺皇：“就是因为到时他已经是个老头了，一旦归西了，什么都是你的。“

小梅子：“那要等多久啊？直接领完结婚证隔壁就办离婚证，拿走他一半财产。”

NINA深思了一会说：“我觉得你们这样不好，干脆拿完结婚证，当天就把肥龙给……灭了。”

在旁的肥龙越听越不对，头顶直冒冷汗，心想：“就吃了顿饭，认了个妈不算，钱没了，命也没了。”


WOW强势伴郎团


梦中的婚礼


看电攻，百年好合！


庄严地宣誓


浪漫的烟花

Cofe&小米婚礼花絮







打球不易

夜猫走了、咖啡病了、sky残了，

编辑部一度陷入篮球荒，就连打个乒乓都要考虑人数的问题

无聊了一个多月，突然有一天，编辑部莫名其妙涌进了来6、7个号称校队的新人

现在打篮球的人倒是有了，但就这么一个小时、半块场地、一个篮筐、十来号人

如果运气好，赶上自己发挥超常，一个中午或许还能轮到个两三次。

上帝总是这样，喜欢换着法的调戏我们，让我们在失望中拥有希望，在希望中又感到绝望。

你还是把面具戴上吧

别看sky的爱人在公司谈吐不俗，大家闺秀似的，一旦回了家，很多坏习惯就会发作，什么咬手指、挖鼻屎、床上吃东西之类的。

有一天sky忍不住说了她几句：“注意影响，教坏孩子怎么办？”

爱人急了：“干嘛啦，干嘛啦，都到家了，也不让我自由发挥，还要我戴着面具做人吗？”

看着满床的饼干屑，sky想了想……说：“你还是把面具戴上吧。”



搞笑漫画

星际争霸2　作者：田品吕口

刑讯逼供



魔兽世界　作者：田品吕口

穿战袍，得声望



魔兽世界　作者：田品吕口

和谐终结者



魔兽世界　作者：田品吕口

民心所向



中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

乐极生悲



导演：　　脚本：　　制片：　　茶水提供：
绘制：　　冻土　　愚人　　肖雨尘
会飞的鱼

● 未完待续 ●



PDF过刊杂志收藏购买微信：

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信